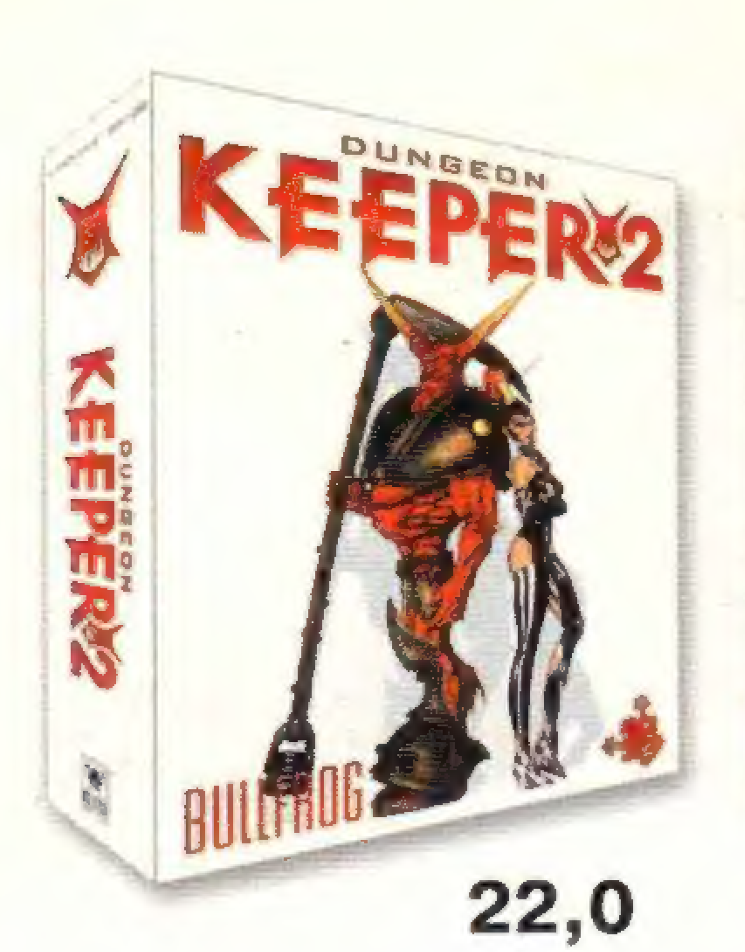
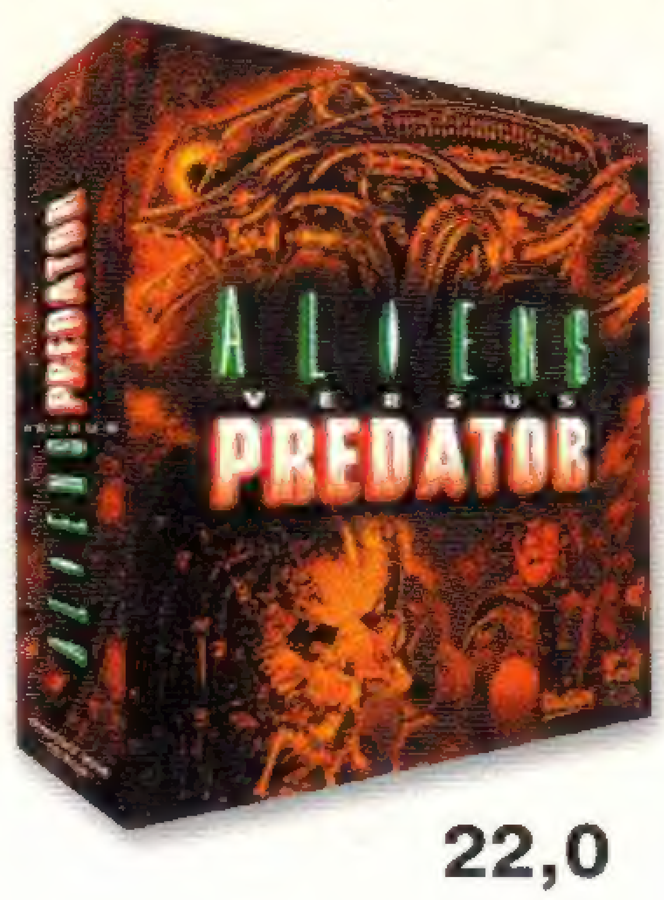

COMPUTER GAMES MAGAZINE
#12 [27]
ИГРОМАНИЯ
Omikron: the Nomad Soul
Homeworld
Горький–17
Revenant
ИГРОМАНИЯ 12|27|99
ДЕКАБРЬ '99
ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM
ISSN 1560-2583
9 771560 258002



22,0



22,0



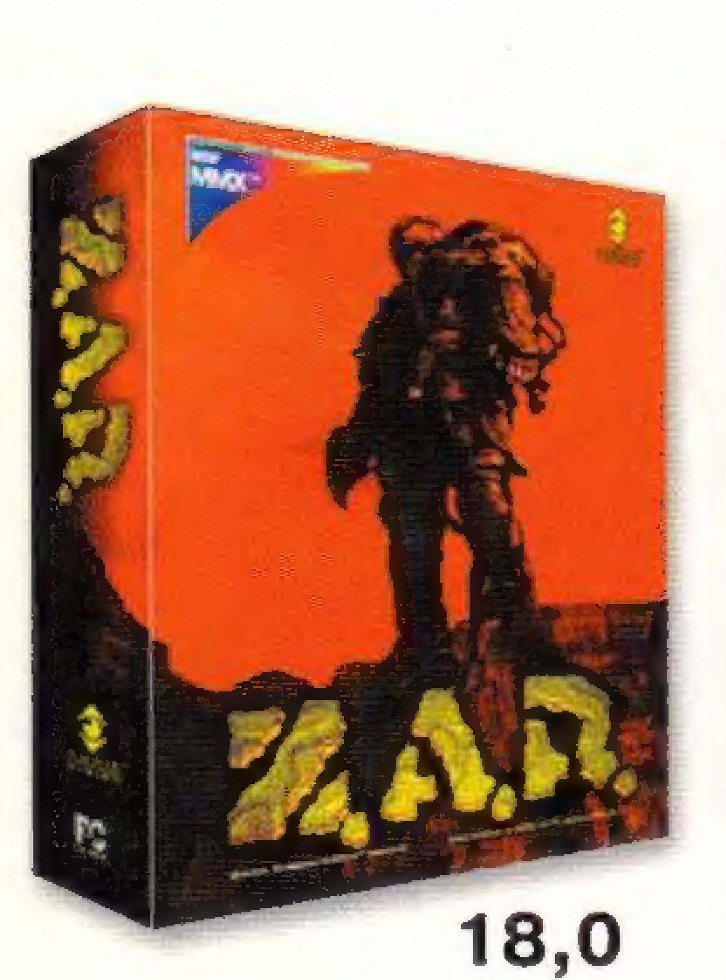
19,0



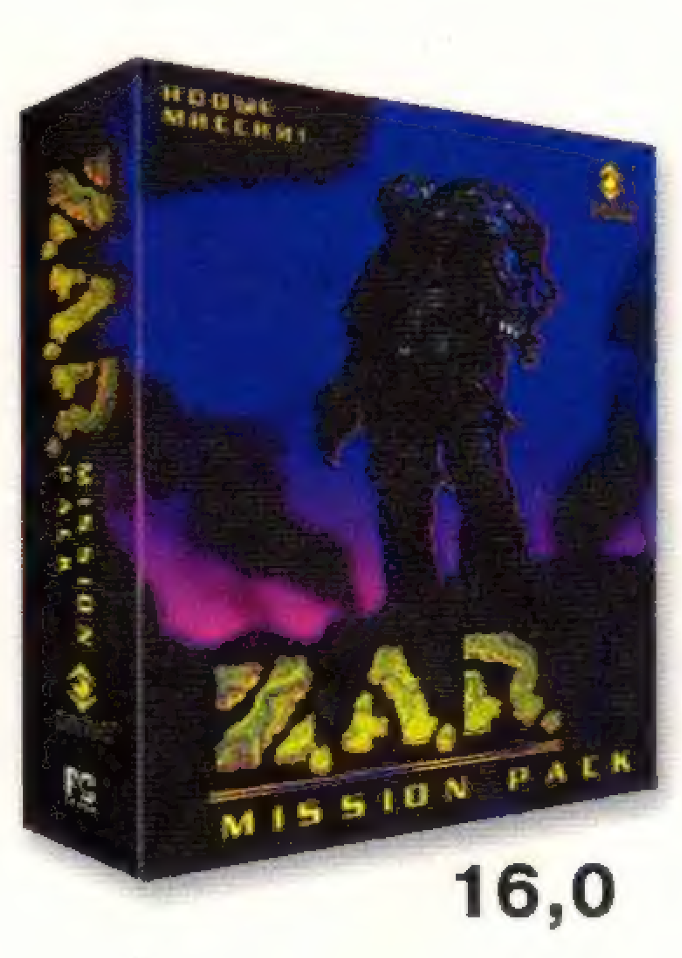
12,0



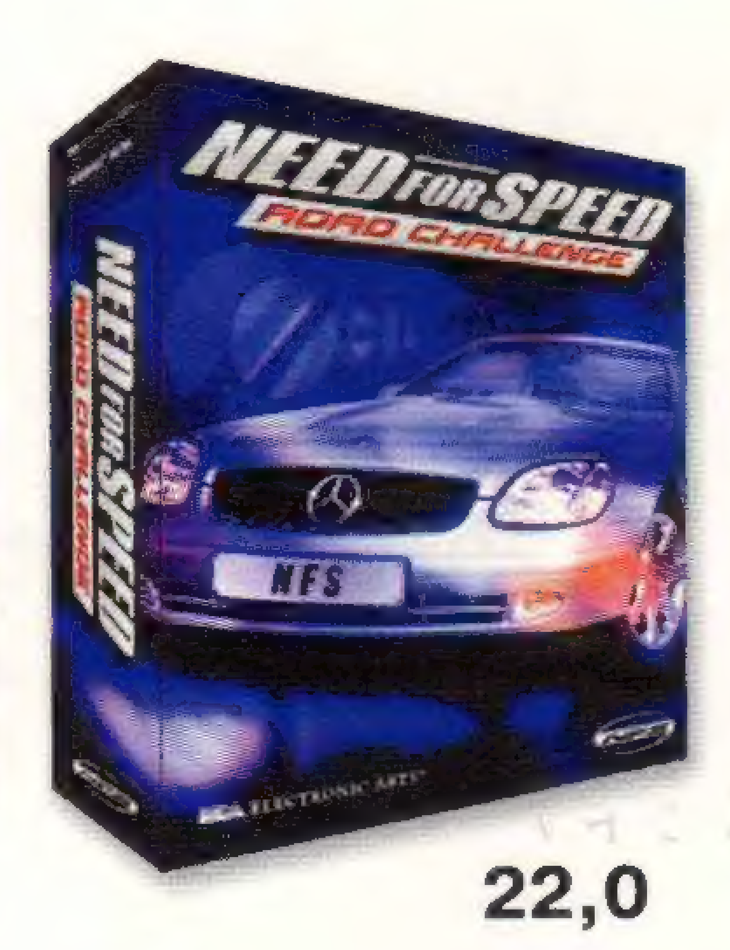
22,0



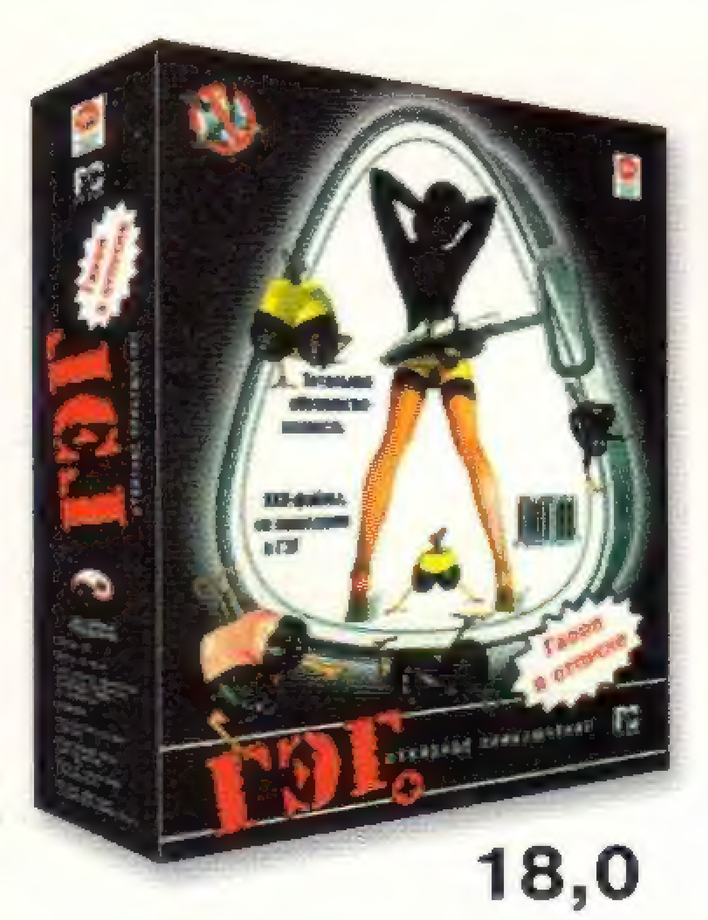
18,0



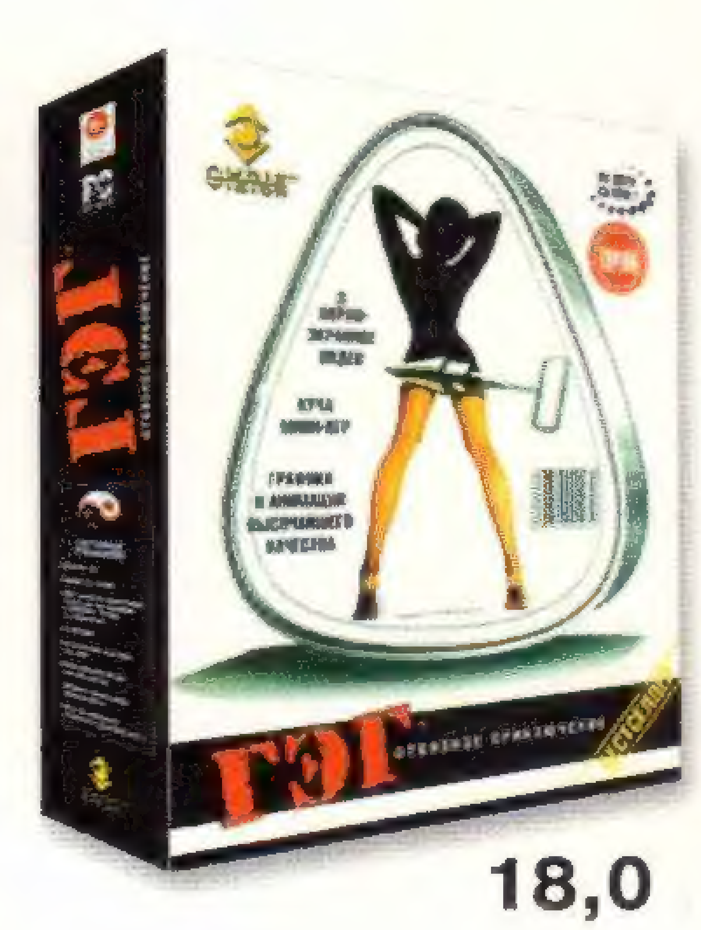
16,0



22,0



18,0



18,0



Любимые игры с доставкой на дом!

Все цены на игры указаны в условных единицах.
Полный ассортимент вы можете узнать позвонив по
тел. (095) **274-9618** или **274-9619.**

Цены указаны без учета стоимости доставки!

Наименование игры	Цена (Box/Jewel)
Age of Empires	16,0/-
Aliens vs Predator	22,0/-
Command & Conquer: Tiberian Sun	19,0/-
Driver	27/-
Dungeon Keeper 2	22,0/-
Jagged Alliance 2. Агония Власти	12,0/5,0
MADSPACE	6,5/2,0
Need for speed 4	22,0/-
Parkan (версия 3Dfx)	6,5/-
Remember tomorrow	13,0/-
SimCity 3000. Русская версия	15,0/-
System Shock 2	22,0/-
X-Files	35,0/-
ZAR	16,0/2,0
ZAR: Новые миссии	14,0/2,0
Алиса в стране Чудес	13,0/-
Аллоды 2. Повелитель душ	28,0/-
Аллоды. Печать тайны	22,0/-
Атлантида II (4CD)	26,0/9,0

Наименование игры	Цена (Box/Jewel)
Ацтеки	16,0/5,0
Война и мир	16,0/2,5
Герои меча и магии III	12,0/3,5
Горький-17	24,0/2,5
ГЭГ (2CD)	18,0/-
ГЭГ +/ Гарри в отпуске	16,0/2,0
Дальнобойщики. Путь к победе	22,0/-
Князь: Легенды лесной страны	8,0/2,6
Лиат	18,0/-
Не тормози!	22,0/2,5
Петька и ВИЧ 2: Судный день	9,0/4,0
Петька и ВИЧ спасают галактику	12,0/7,0
Русская рулетка 2	11/3,0
Русская рулетка	14,5/2,0
Самоучитель Windows 98	13,0/2,5
Смута	-/6,5
Чикаго, 1932: Дон Капоне	14,0/2,5
Шизариум	16,0/-
Ярость. Восстание на Кронусе	20,0/2,5



О ЧЕМ ШУМ?

Не кажется ли тебе, дружище, что вокруг конца тысячелетия происходит слишком много шума? Гомонят, кричат, что-то скандируют, в спешном порядке перечитывают предсказания Нострадамуса и дрожащими пальцами перелистывают библейский «Апокалипсис». Средства массовой информации тоже как взбесились. Эй, там, на передовой! Ведите себя пристойно, не нужно эксцессов. Наверное, они там не в курсе, что следующее тысячелетие наступит только в 2001 году, и ни минутой раньше. Как мыслишь, может, действительно не знают? Или просто умело притворяются?

Ограничимся-ка лучше тем, что поздравим друг друга с наступающим новым годом. С Новым Годом!.. Нет, заново и в двенадцать раз громче: С НОВЫМ ГОДОМ!!! А чтобы встречать его было интереснее, мы заготовили для тебя анкету. Ты обнаружишь ее в самом конце журнала, и посвящена она... именно – выбору игры года! Мы придумали множество категорий и номинаций, так что ни одна заслуживающая уважения игра не останется обделенной. И, конечно, каждый купон анкеты – лотерейный билет, прекрасный шанс получить один из многих замечательных призов!

Финал тысячелетия, занавес мира... Сказать по правде, мы тоже не остались в стороне от всеобщего подвижничества. Решили вот, понимаешь ли, журнал реформировать. Нет, серьезно. В 2000 год «Игромания» вступит преображенной. Готовь эластичные подвязки – когда ты откроешь следующий номер, у тебя выпадет челюсть, потому что ничего такого ты в своей жизни еще не видел.

Заинтриговал? Ну и ладно. Большего не скажу – сам понимаешь: коммерческая тайна, элемент сюрприза... Все сам узнаешь, когда январский номер выйдет. А пока что в завершение хочу представить тебе Дениса Давыдова, становящегося главредом «Игромании» со следующего номера. Творческий путь Дениса поразителен. Главный редактор «Навигатора игрового мира» с первого по одиннадцатый номера, собственно, создавший журнал с нуля и поставивший на ноги. Главный редактор журнала «Игрополис», самого глобального игрового печатного проекта в России, не увидевшего свет только из-за кризиса, ударившего по нашей стране в сентябре прошлого года. Наконец, «самый игровой редактор», как он сам себя назвал, в журнале «Хакер». И уже с январского номера – во главе журнала «Игромания». Прошу любить и жаловать!

зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский



Unreal: Tournament

СТР. 34

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Евгений Исупов
Зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский
Выпускающий редактор
Игорь Власов
Научный редактор
Александр Савченко
Редакционная коллегия
Вячеслав Акимов
Алан Берновский
Екатерина Воронина
Константин Инин
Сергей Пуриков
Игорь Савенков
Екатерина Синичкина
Денис Чекалов
Кирилл Шитарев
Технический редактор
Людмила Катаева
Арт-директор
Александр Метельков
Цветоделение
Андрей Михайлов
Художник
Даниил Кузьмичев

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Серьян Смакаев
Пейдж. 239 1010, аб. 22 396

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
Тел./факс. 274 9618, тел. 274 9619
E-mail: reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

ДЛЯ ПИСЕМ
109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
«Игромания», Тел. (095) 274 9618, 274 9619
E-mail: editor@igromania.ru, Web: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

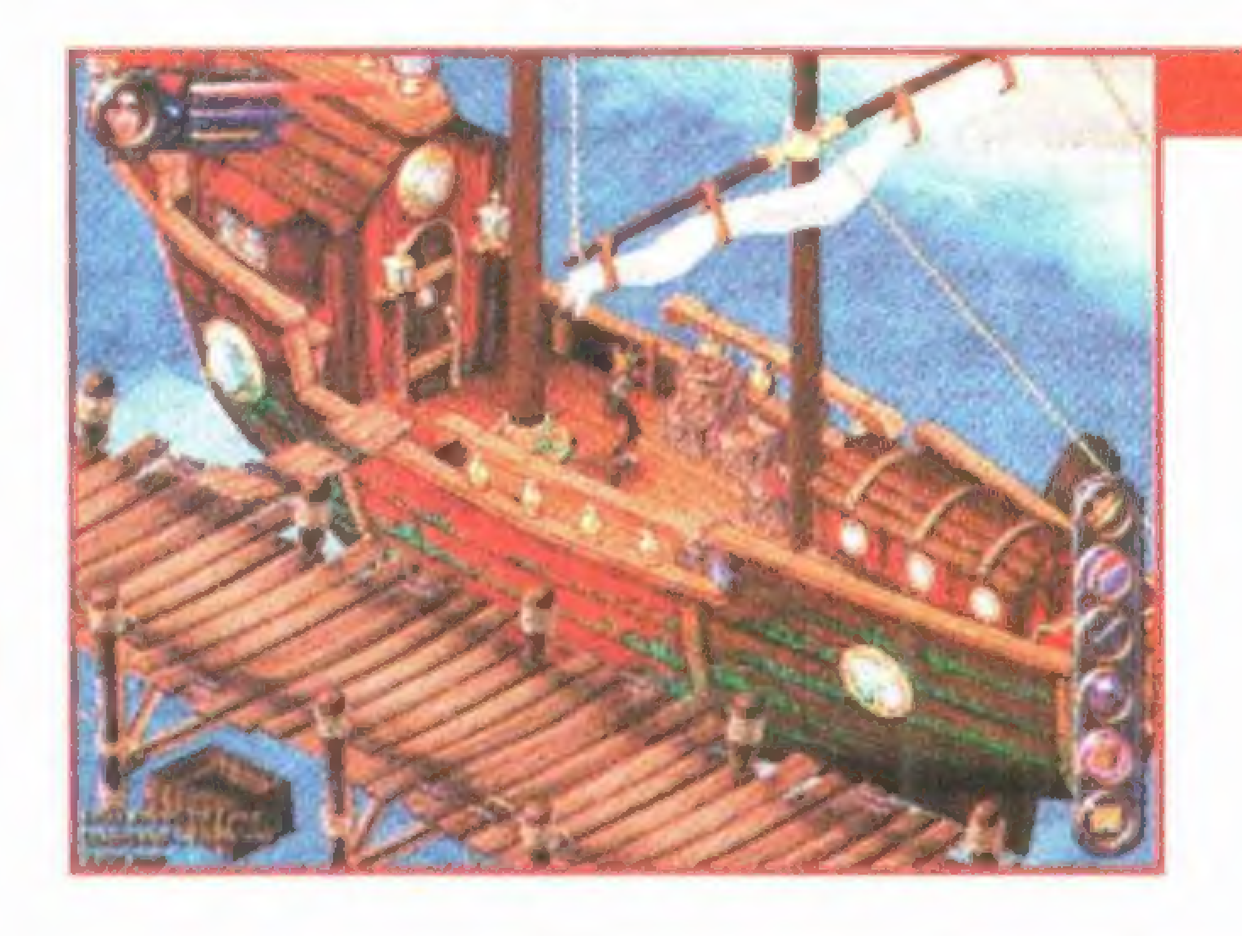
Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Цена свободная. Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Тираж 25.000. Заказ № 2849.

СОДЕРЖАНИЕ









Реклама в номере:

Age of Empires II: Age of Kings

Разработчик	Ensemble Studios
Издатель	Microsoft
Жанр	RTS
Требования	P–166, 32 Мб



Вещь, не нуждающаяся в представлениях. Просто демка продолжения одной из лучших стратегий в реальном времени за всю историю. Довольно большая, чтобы быстро не надоесть и определиться с покупкой финала.

Big Bang

Разработчик	Rayland
Издатель	Project 2 Interactive
Жанр	космический симулятор
Требования	P–233, 32 Мб, обяз. 3D–уск.



Уникальный по красоте и спецэффектам космический симулятор. Дикая помесь Freespace 2 и Sinistar: Unleashed в плане игрового процесса. Big Bang, тот самый Больший Взрыв, с которого началась эта вселенная. Демоверсия номера, однозначно.



ПАТЧИ

Age of Wonders
Castrol Honda Superbike 2000
Cutthroats
Delta Force 2
Dungeon Keeper 2
Darkstone
Flight Unlimited 3
Grand Prix Legends
Half Life: Opposing Force
Hidden and Dangerous
Homeworld
Indiana Jones and the Infernal Machine
NHL 2000
Nocturne
Panzer Elite
Panzer General 3D Assault
NASCAR Revolution
Legacy of Kain: Soul Reaver
Rainbow Six: Rogue Spear
Seven Kingdoms II
Shadow Company
Spec Ops II
StarCraft
StarCraft: Brood War
Wheel of Time

УТИЛИТЫ

ACDSee 32 v.2.42
Advanced Dialer v 2.2
BulletProof v.1.15
ConnectionPal Professional v.6.40
DirectX v.7.0 Rus
EType Dialer v.1.42
GetRight v.4.1.1
Go!Zilla v.3.5
Hyper Snap DX v.3.50
ICQ99b v.3.19
Intelli-Dial-Up v.2.51
Net Accelerator v.2.0
Net M@nager v.1.2
Net Vampire v.3.3 .exe
NetLaunch v.3.14e
Real Player G2
ReGet v.1.5
Test REWARD
Winamp v.2.50e
WinRar v.2.50
WinZip v.7.0

ТРЕЙНЕРЫ

Codename: Eagle
Cutthroats
Darkstone
Homeworld
Nerf Arena Blast
Omikron
Septerra Core

СТАТЬИ

Curse of Monkey Island
Fallout
Fallout 2
Final Fantasy VII
Hexplore
Might and Magic VI
Populous: the Beginning
Resident Evil 2
Silver
Unreal
X-Files

DIRTY LITTLE HELPER'99

Новые модули.

QUAKE II SPECIAL

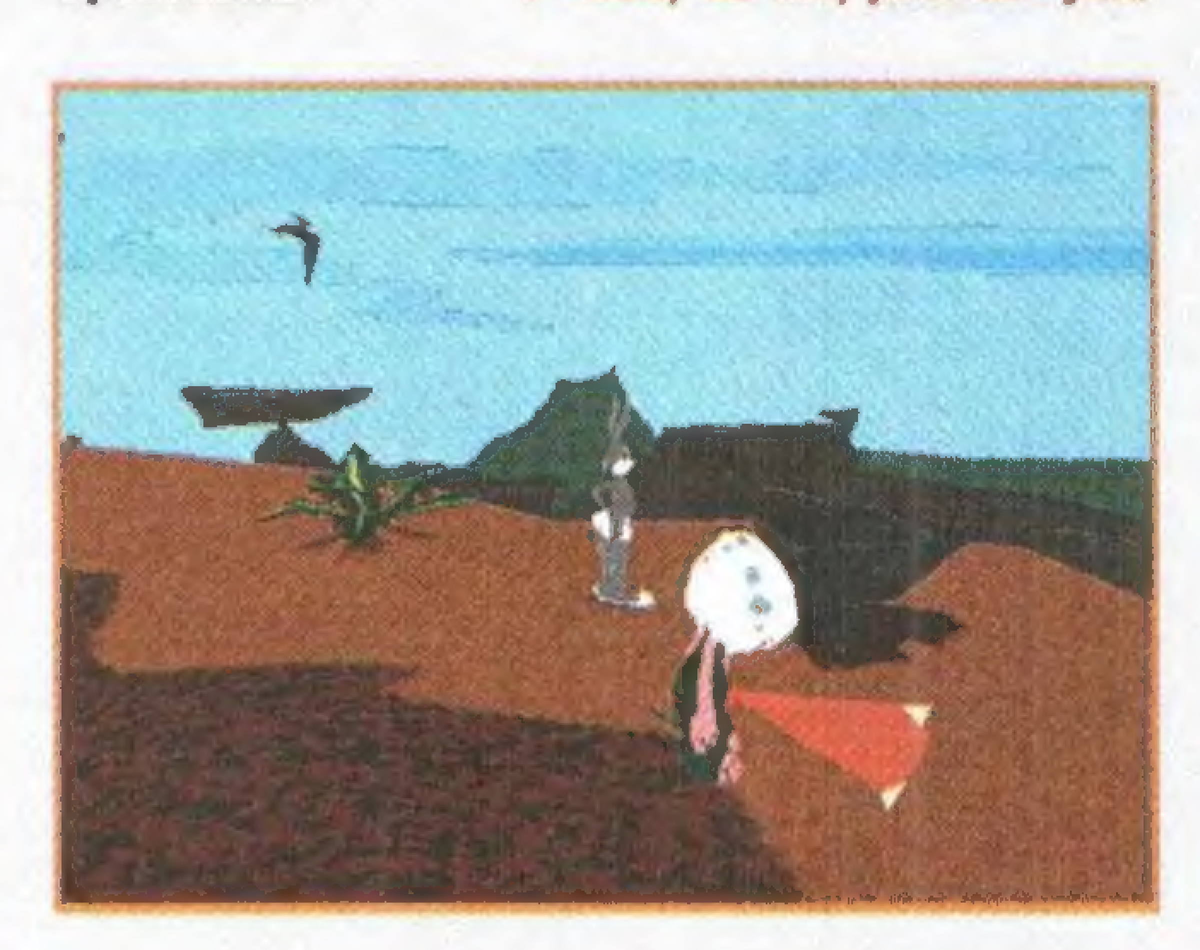
Подборка ботов для тренировки в режиме одиночной игры.

ВАВИЛОН–5

Подборка лучших материалов за год.

Bugs Bunny: Lost in Time

Разработчик Infogrames
Издатель Infogrames
Жанр аркада
Требования P–133, 32 Мб, рек. 3D–уск.



Багз Банни собственной персоной, теперь и в полном трехмере. Не самая удачная аркада, с кучей глюков, несостыковок и отнюдь не идеальной графикой. Зато довольно милая и забавная. So, what's up, Dock?

Deer Hunt Challenge

Разработчик EA Sports
Издатель Electronic Arts
Жанр симулятор охоты
Требования P–166, 32 Мб, рек. 3D–уск.



Симулятор охоты на оленей, как говорят многие, это уже диагноз. Однако мы с марта месяца не выкладывали ничего подобного, почему бы не сделать это сейчас? Благо претендент подобрался более или менее достойный.

Dirt Track Racing

Разработчик	Ratbag
Издатель	WizardWorks
Жанр	автосимулятор
Требования	P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



В чем-то довольно оригинальная игра, автосимулятор кольцевых гонок по бездорожью. На максимальном уровне сложности – один из самых честных физических движков за всю историю компьютерных игр. На минимальном – качественная, но однообразная гоночная аркада.

Flanker 2.0

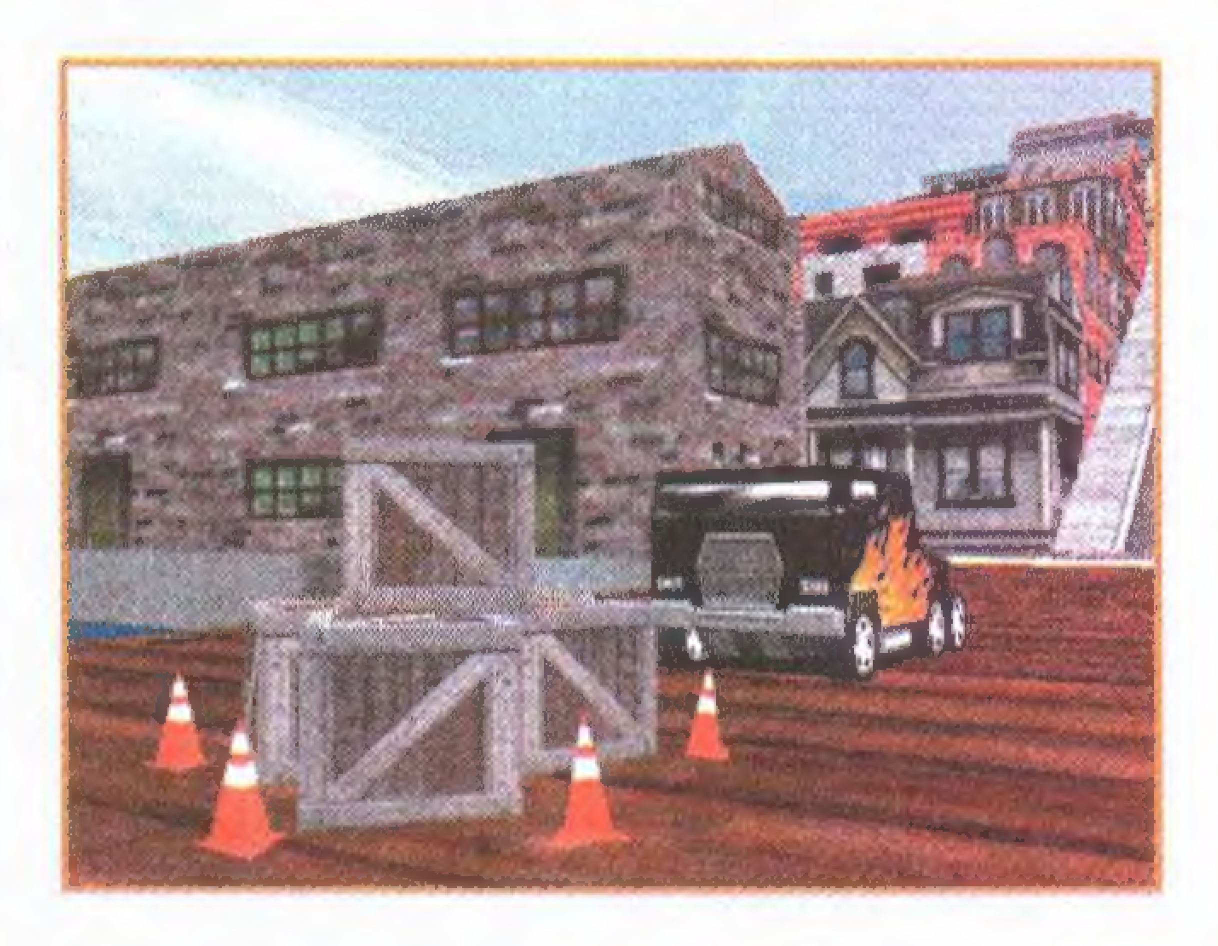
Разработчик	Eagle Dynamics
Издатель	SSI/Mindscape
Жанр	авиасимулятор
Требования	P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Демка долгожданной и окутанной легендами второй части Su-27 Flanker. Надеюсь, теперь никто не будет спорить, что лучшие авиасимуляторы делают именно в России?

Hot Wheels CRASH!

Разработчик	Mattel
Издатель	Mattel
Жанр	аркада
Требования	P-133, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Более чем странный проект – имитатор студии по монтажу каскадерских трюков. Устанавливаем на откосе грузовик, направляем и отпускаем. Чем больше разрушений нанесли, тем веселее. Вам это интересно?

FIFA 2000

Разработчик	EA Sports
Издатель	Soft Club/Electronic Arts
Жанр	спортивный симулятор
Требования	P-100, 16 Мб, рек. 3D-уск.



Демка лучшего футбольного симулятора от законодателя моды в этом жанре EA Sports. Короткая, однако дает полный ответ на вопрос, чем же изменилась игра по сравнению с прошлым годом.

G-Sector

Разработчик	Freeform Interactive
Издатель	Freeform Interactive
Жанр	3D-action
Требования	PII-266, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Слабый во всех отношениях 3D-action, закрученный вокруг сражений на досках-глайдерах. Правда, местами довольно красивый. Своеобразная попытка показать возможности технологии, не более.

Jetboat Superchamps

Разработчик	Fiendish Games
Издатель	Fiendish Games
Жанр	гоночная аркада
Требования	P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Абсолютно вторичные, но вместе с тем действительно красивые гонки на катерах. Если вы не видели раньше подобных вещей или просто хотите расслабиться и отдохнуть – добро пожаловать!

Killer Loop

Разработчик VCC Entertainment
Издатель Crave Entertainment
Жанр action
Требования P-166, 16 Мб, рек. 3D-уск.



Чистой воды гоночный action, перепев Dethkarz, Rollcage и тому подобных проектов. По непроверенным данным, никакого отношения к известной марке одежды и оборудования не имеет.

Sid Meier's Antietam!

Разработчик Firaxis
Издатель Electronic Arts
Жанр wargame
Требования P-133, 32 Мб



Демка продолжения Sid Meier's Gettysburg!, пожалуй, самой удачной стратегии на тему войны Севера и Юга. Новых сторонников не привлечет, но преданные фанаты останутся довольны.

Tyrian 2000

Разработчик XSIV Games
Издатель Eclipse Software
Жанр аркада
Требования 486DX-66, 8 Мб



Мода на третье тысячелетие охватила всех, вот и создатели знаменитой Tyrian туда же. Впрочем, 2000-й год – самое время напомнить, как должен выглядеть настоящий, классический top-down shooter, стрелялка-леталка с вертикальным скроллингом. Взгляните на нее, это полезно.

Michelle Kwan Figure Skating

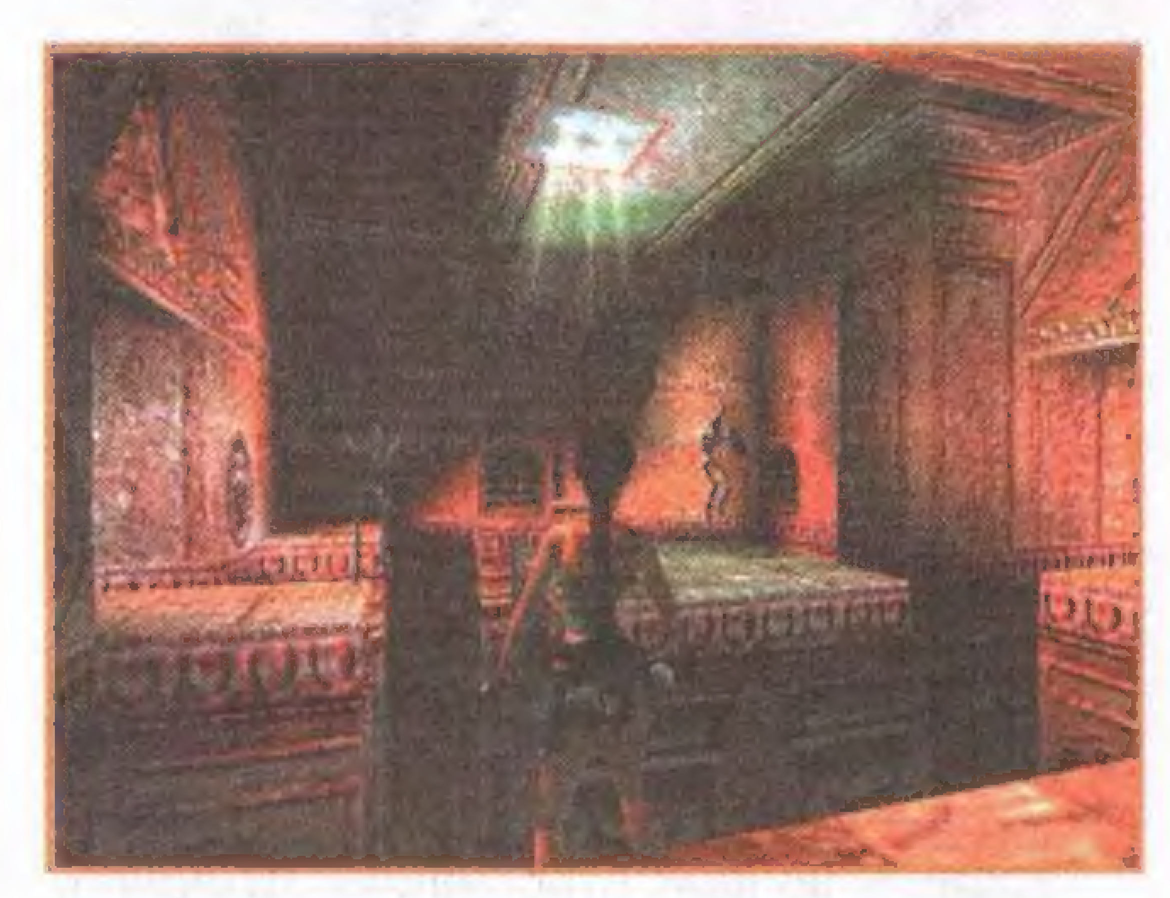
Разработчик Gonzo Games
Издатель Electronic Arts
Жанр спортивный симулятор
Требования P-200, 16 Мб, рек. 3D-уск.



А не хотите ли посмотреть на первый в мире (или, во всяком случае, на моей памяти) симулятор фигурного катания? Интересно, а тараканьи бега или балет на льду с применением оружия на компьютере когда-нибудь появятся?..

Tomb Raider: The Last Revelation

Разработчик Core Design
Издатель Eidos Interactive
Жанр 3D-action
Требования P-266, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Нет, только не думайте, что это еще один Tomb Raider. Перед нами игра, призванная закрыть серию. Только за одно это на нее стоит посмотреть. А вдруг действительно закроют?

Urban Chaos

Разработчик Mucky Foot
Издатель Eidos Interactive
Жанр 3D-action
Требования P-233, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



Демка еще одного члена светлой плеяды action'ов с максимально детализированным игровым миром, достойное пополнение рядов Outcast и Omikron. Жаль, что уж слишком аркадно- и приставочно-ориентированная.

Wheel of Time

Разработчик	**Legend Entertainment**
Издатель	**GT Interactive**
Жанр	**3D-action + стратегия**
Требования	**PII-266, 64 Мб, рек. 3D-уск.**



Долгожданная и многострадальная стрелялка с видом от первого лица и движком от Unreal, основанная на знаменитой фентезийной серии Роберта Джордана. Не совсем то, что ожидали поклонники стратегий и ролевиков, однако фанаты 3D-action останутся вполне довольны.

Wild Wild West

Разработчик	**Southpeak Interactive**
Издатель	**Southpeak Interactive**
Жанр	**квест + action**
Требования	**P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.**



Нечто среднее между нормальным квестом и аркадой, слишком короткое, чтобы можно было сказать что-либо определенное. Дикий Запад, шпионские трюки, чудеса науки и техники и во главе этого – вечный «человек в черном» Уилл Смит собственной персоной.

Даты выхода игр по состоянию на 28 ноября 1999 г.

Декабрь

Planescape: Torment 12/01/99
Boarder Zone 12/01/99
Mission Impossible 12/01/99
Новые похождения Штырлица 12/01/99
Total Soccer 2000/Футбол! 12/03/99
South Park Rally 12/03/99
Star Trek: New Worlds 12/06/99
Test Drive Rally 12/08/99
Wild Wild West: Steel Assassin 12/08/99
Quake III Arena 12/10/99
Mechwarrior 3 Expansion Pack 12/10/99
Invictus: In the Shadows of Olympus 12/14/99
Messiah 12/14/99
Renegade Racer 12/14/99
Soldier of Fortune 12/15/99
Crusaders of Might and Magic 12/17/99
Daikatana 12/20/99
Battlezone 2 .... 12/21/99
Urban Chaos 12/27/99
Caesar's Palace 2000 .... 12/28/99
Earthworm Jim 3D 12/28/99

Январь

Fading Suns: Noble Armada 01/03/00
Flash Point 01/03/00
Legend of the Blademaster 01/03/00
Monopolization 01/03/00
Risk 2 .... 01/03/00
Road to Moscow 01/03/00
Silent Hunter II 01/03/00
Splinter 01/03/00
Wall Street Tycoon 01/03/00
Giants: Citizen Kabuto 01/06/00
Diablo 2 .... 01/10/00
Новые бременские 01/10/00
Duke Nukem Forever 01/12/00
F-13: Stephen King's 01/13/00
B17 Flying Fortress II 01/13/00
Halo 01/15/00
Amen: The Awakening 01/17/00
Dukes of Hazzard: Racing for Home 01/17/00
Heavy Metal F.A.K.K. 2 .... 01/17/00
Hidden & Dangerous Mission Pack 01/17/00
Hired Guns 01/17/00
Imperium Galactica 2 .... 01/17/00
ORCS: Revenge of the Ancient 01/17/00
Rising Sun: Pacific Front 01/17/00
Team Fortress II 01/17/00
Command & Conquer: Firestorm 01/18/00
Need for Speed: Motor City 01/18/00
1602 AD 01/21/00
F-18 Super Hornet 01/25/00
F/A-18: Jane's 01/25/00

Февраль

Anachronox 02/01/00
Brunswick Pro Pool 2 .... 02/01/00
Deus Ex 02/01/00
Felony Pursuit 02/01/00
KISS: Psycho Circus 02/01/00
Star Wars Force Commander 02/01/00
Die Hard Triloby 2 .... 02/15/00
NOX 02/15/00
Shogun: Total War 02/15/00
Tachyon: The Fringe 02/15/00
Vampire: The Masquerade Redemption 02/15/00
The Sims 02/25/00
Harley-Davidson: The Rides From Sturgis 02/29/00

ПРОСТО НОВОСТИ

GT Interactive, оптом и в розницу

Друзья мои, я опечален. Вскоре с этих светлых страниц исчезнет практически сформировавшаяся рубрика, посвященная исключительно попыткам продать или купить GT. Как ни печально сообщать (о чем же еще придется писать-то?!), но богатый дядя, похоже, нашелся. Во всяком случае, предварительное соглашение уже подписано, теперь очередь акционеров с их любимыми внеочередными собраниями. Крупнейшим игроком, обошедшим стадо других мастодонтов (не будем по именам, и так все на слуху) стала... кто бы вы думали? Infogrames, и так уже немаленькая компания. Настолько, что смогла позволить себе выложить 135 млн. зеленых и американских. После этого мгновенно стала издателем № 2, идя вслед за Electronic Arts. Разумеется, речь идет не о полном приобретении, а лишь о «взятии под контроль». И правильно, что не идут на слияние, так и до монополизации недалеко – вы посмотрите, что твориться с Microsoft. А так... Мирно достигнут предполагаемого оборота в 7 млрд., скупят все независимые конторы и сомнут конкурентов. Французы, что с них взять...

Microsoft разделят на Micro и Soft...

Поистине исторические события вершатся в наши дни. Судебное дело по иску к компании Microsoft, начатое более года назад, близится к завершению. Во всяком случае, пока на уровне окружного суда. Вкратце суть всей этой заварушки, если позабыли: обвинение Microsoft в монополизации рынка и, что вполне логично, нарушении антимонопольного законодательства. Обвиняет, что тоже логично, в основном компания Netscape. Следовательно, и основа претензии как раз и состоит в интеграции бесплатного Internet Explorer в любимые операционные системы любимой Microsoft. Плюс еще и наезд в сторону этих самых систем.

Чем это грозит компании на данной стадии? В принципе, ничем – все равно любое решение будет оспариваться. Как отдаленная перспектива – всем, вплоть до раздела корпорации. Впрочем, пока можно расслабиться: хотя дело и не завершено полностью, но часть материалов передана в третейский суд для достижения полюбовного решения. Так что скорее всего закончится все, как всегда, выплатой некоторых денежных сумм. Правда, та часть, которая касается монополии на операционные системы, еще будет рассматриваться. Так что есть о чем посплетничать в будущих номерах. Сейчас же нам интересно, что произойдет в игровой индустрии, подвергнись Microsoft разделению. Здесь мнения диаметрально противоположны, но большинство все-таки сходится к одному – ничего хорошего. Вместе с монополией исчезнет и единый стандарт, начнутся проблемы с выбором операционной системы и поддерживаемого оборудования. Это не есть хорошо, решили многие. Однако не все так запущено, как может показаться. Да, акции компании стремительно падают в цене и она теряет престиж, подрывая репутацию судебным процессом. Однако, если вспомнить подобные громкие дела прошлого, то ни одно из них не заканчивалось реальным разделением и созданием здоровой конкуренции. И Standart Oil, и AT&T как были монополистами, так ими и остались, разве что под другими вывесками. Если одна компания будет выпускать Walls 6.0, а другая 100% совместимую с ней Doors 2001, то ничего не изменится, не правда ли?

Sega и Sony: заочная борьба

На рынке игровых приставок последнего поколения прошедший месяц был отмечен двумя основными событиями. Во-первых, обещанием Sony продемонстрировать в рамках Comdex долгожданную PlayStation 2. Как и предполагалось, даже несмотря на обилие знаменитостей (среди которых были замечены глава научного отдела Sun Coporation Билл Джой и не нуждающийся в представлениях Джордж Лукас), сенсации не произошло – действующий образец не показали. Зато предложили на суд общественности дизайн корпуса и геймпадов, а так же долго крутили ролик из новой гоночной аркады. Это не стоит того, чтобы умирать, но уже близко. Графика настолько реалистична, что местами создается обманчивое впечатление видеосъемок. Правда, пока неизвестно, действительно ли это все может вторая «Сони». Убедиться лично мы сможем лишь в конце следующего года, вместе с релизом европейской и американской версии приставки.

А Dreamcast от Sega тихо и мирно был признан лучшим техническим устройством года по версии самого уважаемого в это области издания – TIME Digital. Прошу заметить, не просто лучшей приставкой, а именно лучшим устройством, тем самым обойдя всевозможные плазменные мониторы, ручные видеомагнитофоны, мини-диск- и MP3-плейеры. Вот она, правда жизни...

Tomb Raider для имбецилов

Грандиозный скандал разразился в США, когда местная игровая общественность узнала о том, что американская версия Tomb Raider: The Last Revelation будет существенно отличаться от европейской в плане сложности головоломок. И никакие уверения сотрудников Core Design, что-де жителям Штатов больше нравится не разгадывать загадки, а бегать и стрелять, не смогли убедить последних в этом. Дошло до официального разъяснения самой Eidos. Итак, эти две версии ничем отличаться не будут. То есть совсем ничем, разве что номером на коробке. Счастливая американская молодежь сможет-таки вкусить всю прелесть сложности очередной Лары.

Халява!

В наш век погони за длинным долларом, когда каждый стремится ухватить кусок побольше и штампует add-on'ы вагонами, находятся люди, создающие эти самые дополнительные сценарии совершенно бесплатно. То есть даром. Вот, прошу любить и жаловать – Bungie предлагает скачать всем желающим абсолютно полноценное дополнение к Myth II по имени Chimera. Причем денег за это не просят... Уже говорил? Простите, больше не буду. Ушел качать.

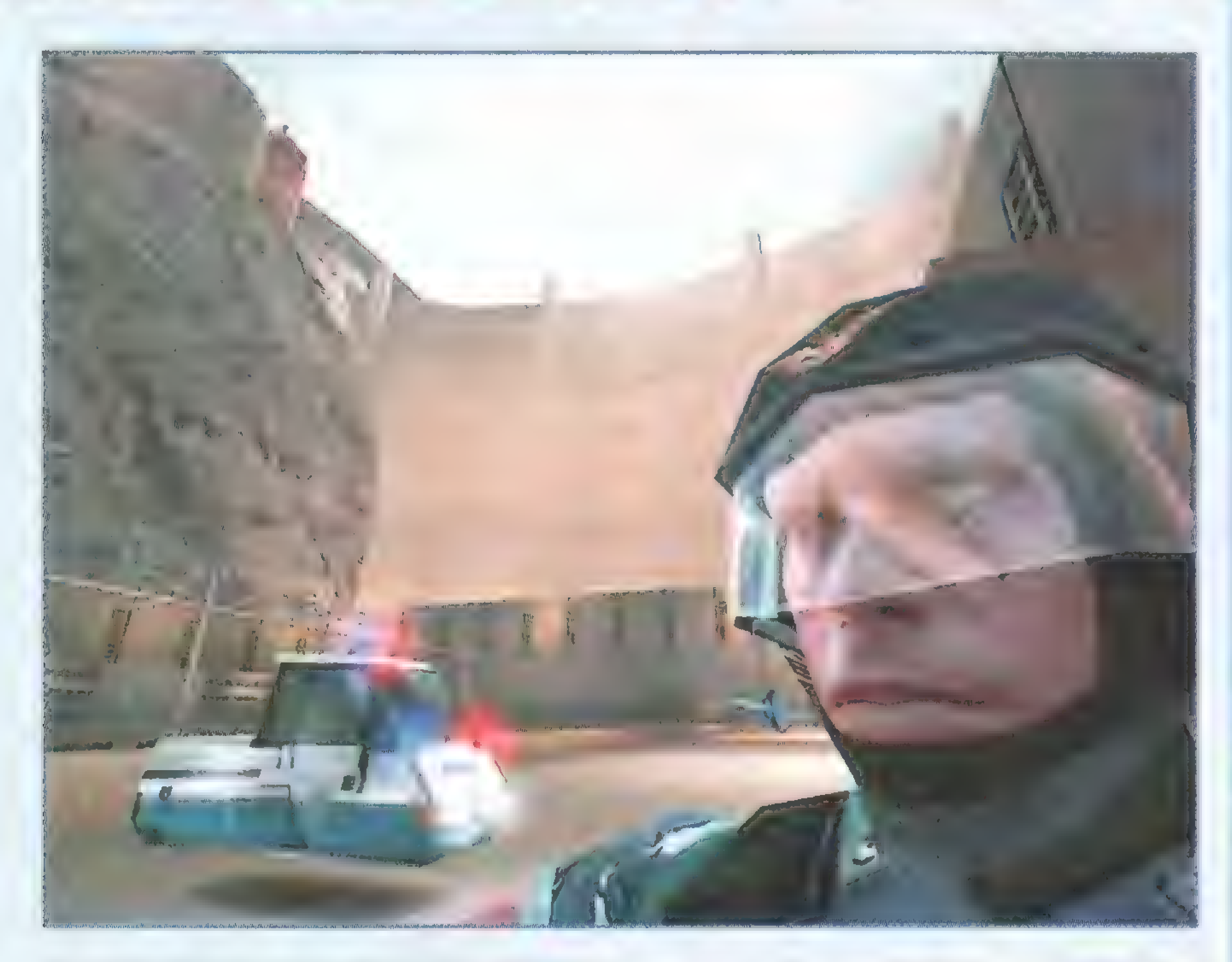


Kings Quest в качестве психоделика

По заверениям Sierra, ее последнее творение на поприще «королевских квестов» подвигло довольно известного в узких кругах композитора Дональда Вилсона (Donald M. Wilson) на написание собственного произведения «по мотивам». Вот только интересно, как King's Quest: Mask of Eternity умудрился вообще кого-то вдохновить? Не уверен. Врут. Да и сам Дональд признался, что впечатлило его исключительно музыкальное оформление. Так бы и сразу, а то «игра, игра»...

CyberJudas

Найден замечательный способ борьбы с перхот... пардон, с мошенниками, промышляющими первичной регистрацией доменных имен и последующей их перепродажей. Правда, доступен он пока только компаниям, базирующимся на террито-



рии США. Как раз сейчас через Сенат проходит законопроект, пресекающий подобную довольно распространенную практику жульничества. Техника любителей легкой наживы была довольно проста и всем известна: регистрировалось в качестве названия домена наименование какой-нибудь известной компании, а когда та собиралась открыть свою Интернет-страничку, ей мягко предлагали его купить. В наше время, когда любая мало-мальски уважающая себе контора давно представлена во Всемирной Сети, стал распространенным другой способ – регистрировалось имя, схожее по написанию с уже существующим названием. Дальнейшая схема аналогична.

Так вот. Теперь подобные трюки выделывать будет сложнее, и если кто-то все-таки подаст в суд, то придется доказывать обоснованность первоначальной регистрации. Вроде того: «А зачем это Вася Пупкин взял для домашней странички имя Ford?»

Что ж, как показывает практика, вещь это нужная, давно пора. Осталось только дождаться аналогичного подарка от нашего законодателя.

Duke наших дней

Вам надоело, когда компьютерные игры обвиняют во все нарастающей и нарастающей агрессии среди молодежи? Вы с этим не согласны? Быть может, вы даже сторонник насилия? Ага, тогда послушайте такую замечательную историю. Она была бы даже забавной, если бы не закончилась гибелью троих совершенно невиновных людей. Итак, некий бразильский юноша по имени Матиус де Коста Меира (Mateus da Costa Meira) 24-х лет от роду то ли по состоянию здоровья, то ли под воздействием наркотиков переиграл в Duke Nukem 3D. Что ж, бывает конечно, но дальнейшие действия были более чем странными – он представил себя в шкуре этого бравого американского парня. Взял дробовик и пошел в кинотеатр. Зашел в туалетную комнату, перезарядил ружье, для надежности выстрелил в зеркало (нет ли аптечек...) и двинулся в основной зал. Подойдя аккурат к началу показа, встал в центральном проходе и начал беспорядочную стрельбу (кругом же мутанты...). Пока его успела повязать охрана, двое зрителей остались лежать, один умер по дороге в больницу. Раненых около дюжины. Знакомые характеризуют Матиуса как большого фаната Duke Nukem 3D и психически неуравновешенного человека. Вам смешно? Мне уже нет...

Чем это грозит индустрии? Уже. Entertainment Software Rating Board (ESRB), комитет, выдающий сертификат соответствия развлекательной продукции определенному возрасту, ужесточил свои требования и критерии. Да, к России он никакого отношения не имеет. Однако на территории США выпустить проект, не прошедший через ESRB, нереально. Большинство же издателей и разработчиков – американцы. Вывод напрашивается сам собой. Эх, боюсь, как бы не попали под горячую руку очередные творения DMA, SCi, Epic и Id. Мораль: хотите играть в нормальные игры – не стреляйте в кинотеатрах. Или, по крайней мере, делайте это не так явно. И не забудьте перед этим сжечь все свои диски, чтобы от вашей неосмотрительности не пострадали другие игроманы.

Дмитрий Бурковский

Вполне возможно, что следующей в знаменитой линейке аркадных автосимуляторов EA после Need for Speed: Motor City станет Need for Speed: Porsche Evolution. Впрочем, официальной информации на этот счет пока нет никакой.

X – Beyound the Frontier, Tachyon: The Fringe, Phoenix... Забудьте. Возвращается классика, возвращается «Элита». И заниматься Elite IV будет ни кто иной, как «папа» Дэвид Брабен (David Braben). Всем уходить в отпуск и запасаться пивом ближе к концу следующего года.

SCi Entertainment, создатель бессмертного Carmageddon'a, получил лицензию на культовые итальянские гоноч-



ные соревнования Mille Miglia и собирается делать автосимулятор на их основе. Пешеходов обещали не давить...

Hothouse Creations объявила о начале работ над Gangsters 2 и выставила на суд



общественности предварительные наброски. «Вступать в семью» нужно уже к началу марта.

Практически официальное подтверждение получили слухи о начале работ над Outcast 2. Во всяком случае, об этом заявили сами разработчики. Из интересных моментов стоит отметить, что исчезнет воксельный ландшафт, появиться поддержка 3D-ускорителей и играть мы будем все так же за Слейда. Да, и еще: не ждите ее раньше 2001 года...

Hasbro Interactive анонсировала новый проект Stunt GP, посвященный трюковым



автогонкам и отличающийся особой любовью к этим самым трюкам. Разогревать моторы можно в марте.

Несмотря на то, что X – Beyond the Frontier не так уж и давно в продаже, работа над add-on'ом к нему идет полным ходом. Называться новое творение Egosoft будет X-Tension и включает в себя улучшенный движок, увеличенную в размерах галактику и большое количество внесюжетных миссий.

Вы будете, конечно, смеяться, но официальное объявление о начале работ над



Baldur's Gate 2 пришло от Interplay совершенно недавно. Ничего нового, вроде даты выхода, вместе с ним не прибавилось.

Недавний хитовый пример минимализма в кино «Ведьма из Блэр: Курсовая с того света» породил, помимо кучи подражателей, еще и компьютерную игру. Название угадать не сложно, движок самый подходящий, от Nocturne, а выйдет The Blair Witch Project в середине следующего лета, аккурат к годовщине «исчезновения».

Расширяются все, даже исключительно online'овый Everquest. В новом add-on'e The Ruins of Kunark появится около 20 областей, множество уникальных монстров и артефактов, а так же целая дополнительная раса, доступная при создании персонажа.



Руссобит

В полку отечественных производителей прибыло. В строго противоположное первому апреля время года такие заявления, как сотрудничество с МЧС, МПС и Минобороны и «7–10 игр в месяц» не могли не привлечь внимание. Нам стало неудержимо любопытно.

Выяснилось следующее: компания «Руссобит» существует на самом деле и на самом деле сотрудничает с вышеперечисленными, но собственно ее дела геймерскую общественность волнуют мало. Существенно ближе к нам подразделение компании – «Руссобит-М», которому «большой» «Руссобит» предоставляет мощности для выпуска разнообразных мультимедийных продуктов – и игр в том числе. Вот чтобы уточнить это число, мы и отправились в «Руссобит».

Как выяснилось, фантастические планы на выпуск аж 7 продуктов в месяц объясняются просто: «Руссобит» изначально не собирается замахиваться на большие, требующие нескольких лет разработки проекты до тех пор, пока не встанет прочно на ноги на рынке. Никаких замеров Шотландии и даже Лианозово с высоты птичьего полета. Никаких закупок лицензий на право срисовать дизайн колеса с настоящей «Формулы-один». Только небольшие вещи и «простенько, но со вкусом». И ориентация скорее на детско-подростковый возраст. В ближайших планах – аркада «Чико из Пуэрто-Рико» и переделка «Монополии» – «Олигархия»; чуть позже – более «серьезный» шутер с квестовыми элементами Spring of Life. В каждой из этих игр вряд ли будет и двадцать часов геймплея, но зато в каждой обещают свою изюминку: отличную графику в «Чико», атмосферу и сюжет (кстати, действительно интересный) в «Источнике» и т. д. Очевидно, продаваться это все будет дешевле, чем даже российские коробочные игры.

Впрочем, «маленькие» проекты – это только внутренние разработки «Руссобита». «Казаки» и Venom – игры GSC, которые будет издавать «Руссобит», – вещи вполне полноформатные. То же самое относится к локализациям: впечатляет уже набор компаний – Cryo, Infogrames, Interplay. Правда, здесь пока конкретики совсем мало; единственная игра, которая наверняка в ближайшее время будем издана «Руссобитом» в России, это Cryo'вский Aztec: The Curse in The Heart of The City of Gold. Это мантра такая. Пять раз выговорил – и нирвана. Cryo с ее красотами что-то вообще в последнее время развоевалась: два квеста – как из пулемета. С обзором на 360 и всеми делами. Но это так, лирическое отступление.

«Руссобитовский» пулемет должен начать строчить в декабре. На декабрь назначены «Чико» и «Олигархия»; на январь – Spring of Life. Все это будет печататься на заводе «большого» «Руссобита», который уже год потоком выпускает аудиокомпакты, так что ни административных, ни каких бы то ни было еще проблем на этой стадии возникнуть не должно. Более того – идея самообслуживания продолжается и тогда, когда собственно производство закончилось: третья часть «Руссобитовского» концерна – защитная организация. Свой «Русский щит». Чтоб уж точно никого не бояться и ни от кого не зависеть. Жаль, конечно, что не удалось посмотреть игры, но за процессом становления нового бойца за цивилизованный российский рынок, а также насыщением его качественными программными продуктами мы будем следить внимательно. И обо всех успехах непременно отрапортуем. А вдруг?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

То ли пейджер, то ли ноутбук

Вы еще случайно не обзавелись пейджером? А знаете ли, пора. Рекомендую, к слову, «Мобиль-Телеком», там такие великолепные девушки-операторы. В особенности те, что принимают сообщения на английском, а потом переписывают это дело в транслите. Мое ViV превратили в ЖиЖ, за что им отдельная благодарность. Так вот, если вы еще не прикупили пейджер и готовы потратить на приобретение оного чуть больше, чем планировали, то вас, вероятно, заинтересует новость о том, что компания Dell собралась выйти на рынок производителей аксессуаров пейджинговой связи. Их новое детище будет активно использовать 386 процессор Intel, и при этом не только принимать сообщения, но и отправлять свои собственные. Среди прочих возможности: соединение с PC для сверки дневника задач на день, поддержка Microsoft Outlook. Стоимость у этого «то ли пейджера, то ли компьютера» обещает быть более чем скромной. Шучу. 399$.

Начните работу с кивка головой

Кто пользовался программами для голосового ввода информации в компьютер, тот знает, насколько они несовершенны. Тем не менее, Intel никто не мешает объявить о разработке технологии VAI (Video-as-Input). Суть примерно в следующем: камера будет отслеживать движения или определенные жесты человека и интерпретировать их в команды компьютера. С одной стороны, все это кажется полным абсурдом, а с другой... Представьте следующий диалог:

Word: «Файл не сохранен. Сохранить?» (кивок головой).

Word: «Конвертировать в формат Word 97?» (показываем кулак). «Понял, сохраню как есть».

А только представьте, какое раздолье в играх будет! Mortal Kombat в живую или там... во! Жар! М-м-м... Чего-то меня в мечтания унесло. А мечтать все еще рано – технология находится лишь в начальной стадии разработки. Чем черт не шутит – может, что-нибудь и получится.

Кардинальное средство против разгона

Последнее время разгон графических процессоров и памяти на видеокартах стал чрезвычайно популярным. Согласитесь, вы бы не отказались, купив за 100 долларов TNT2, получить с помощью хитрой программки и малой доли риска производительность на уровне TNT2 Ultra за 150 долларов. Вот и я о том же. Тем более что в последнее время производители графических чипсетов закладывают в них большой запас прочности и практически каждая первая карта на рынке может работать на частоте выше штатной. Так вот. Фирма Asus, весьма известная по свой линейке материнских плат и видеокарт, предложила технологию динамического разгона. Скажем, блуждаете вы по сайтам. О какой 3D-графике может идти речь, когда на экране монитора всего лишь с десяток окон «Эксплорера» и единственным полигональным объектом можно назвать (да и то с натяжкой) логотип IE в правом верхнем углу? Спрашивается, нужна вам в таких условиях пиковая производительность? Правильно – не нужна. Значит, можно приостановить чипсет и понизить его частоту – пусть проветривается. А как только запускается Quake 3, тут уж сам Бог велел – поднимаем частоту памяти и графического процессора до максимальных частот. Технология сия называется Dynamic Overclocking и впервые будет применена в плате AGP-V6600 Deluxe от все той же Asus. Если еще вспомнить про такую вещь, как мониторинг температуры на плате и скорости вращения вентилятора, то угроза спалить видеокарту навсегда уйдет в прошлое.

Cray опять продали

Последнее время у известной на рынке рабочих станций фирмы SGI (это та самая, компьютеры которой для всяких там «Терминаторов» и «Матриц» спецэффекты обсчитывают) дела пошли совсем наперекосяк. Недавно прошло сообщение, что компания собирается в срочном порядке продать подразделение Cray. SGI приобрела Cray три года назад за 700 миллионов долларов, а сейчас продает его за каких-то несчастных 80 миллионов (желающих не найдется?). Ставшая после покупки отдельным подразделением, Cray, похоже, так и не оправдала возложенных на нее надежд и уходит с молотка. Остается только надеяться, что новый покупатель получит от «ценной» покупки больше пользы, нежели хлопот.

Музыкальный центр с винчестером

Теперь уже с полной уверенностью можно сказать – стандарт MP3 пошел в массы. Причем, даже уже не пошел, а прямо-таки помчался. В ноябре множество крупных производителей Hi-Fi аудиотехники объявили о разработке своих собственных моделей MP3-плейеров. А затем Kenwood шокировала весь мир, предложив пользователям аудиоцентр с поддержкой MP3 файлов, с подключением винчестера, а также со встроенным браузером для скачивания аудиофайлов непосредственно из сети Интернет. Другой новинкой в этой же области является блок CD-проигрывателя для использования в обычном Hi-Fi аудиоцентре от фирмы TerraTec. Только вот кроме компактов вышеупомянутый девайс с удовольствием «кушает» mp3-файлы на компакт-дисках. Чего может быть проще – записал на компакт свою любимую подборку песенок, вставил его в центр, а на LCD экране появился список каталогов с файлами. Желающие могут легко подключить винчестер и слушать композицию прямо с жесткого диска. Читаешь про все это и думаешь: «И о какой же еще защите авторских прав может идти речь?»

ViV

* * *

15 ноября Intel представила долгожданный набор микросхем (чипсет) 820, предназначенный для процессоров Pentium III последнего поколения. Это первый чипсет с поддержкой скоростной памяти Direct RDRAM и шины AGP 4x. Частота системной шины – 100/133 МГц. Частота 66 МГц не поддерживается.

Память RDRAM работает на частоте 400 МГц. Максимальная теоретическая пропускная способность – 1,6 Гб/с, что вдвое больше, чем может обеспечить 100 МГц память SDRAM.

Производительность AGP 4x также вдвое выше, чем AGP предыдущего поколения – более 1 Гб/с.

Чипсеты серии 800 имеют новую архитектуру – «Intel Accelerated Hub Architecture», которая обеспечивает полосу пропускания 266 Мб/с – в два раза выше, чем шина PCI, на основе трех отдельных микросхем - «хабов», или концентраторов. Это Memory Controller Hub – контроллер памяти, I/O Controller Hub – контроллер ввода-вывода и Firmware Hub, содержащий системный и видео BIOS, а также аппаратный генератор случайных чисел для использования в системах шифрования, электронной подписи и т. п. Контроллер памяти обеспечивает связь между процессором (одним или двумя), оперативной памятью объемом до 1 Гб (два модуля RIMM) и портом AGP. Контроллер ввода-вывода соединяет контроллер памяти, шину PCI, контроллер жестких дисков IDE стандарта ATA66, интегрированный аудио кодек AC97 и два порта USB.

Дополнительный контроллер, входящий в состав i820, – Memory Translator HUB, позволяющий обеспечить поддержку памяти типа SDRAM.

* * *

15 ноября AMD представила компьютерную платформу новой конструкции AMD EasyNow!. Новая платформа предназначена для пользователей, не обладающих глубокими профессиональными навыками в работе с компьютером. Целью разработки было стремление создать простой в работе ПК, который несложно установить и модернизировать.

Конструкция платформы AMD Easy Now! значительно упрощает конфигурирование системы за счет использования интерфейса USB. С помощью шины USB возможно общее подключение периферийных устройств, ранее требовавших собственных разъемов: клавиатуры, мыши, принтера, сканера и джойстика. Наличие USB-портов позволяет расширять возможности

или модернизировать ПК путем подключения внешних периферийных устройств без необходимости вскрывать его корпус. Разработчики постаралась сделать ПК на базе платформы AMD EasyNow! очень простым в работе. Так, наличие функции «Instant On» сокращает время на загрузку системы и избавляет пользователя от созерцания разнообразных экранов промежуточной загрузки Windows. Кроме того, ПК на базе платформы AMD EasyNow! обладают усовершенствованным управлением питания, что позволяет запускать находящийся в режиме ожидания ПК за 10–15 секунд.



Первоначально системы на базе платформы AMD EasyNow! будут комплектоваться процессорами AMD-K6-2 или AMD-K6-III. В стандартную поставку входят также модем, использующий протокол 56K V.90, сетевые адаптеры для построения локальных сетей на базе телефонной проводки (HomePNA) и Ethernet, с помощью которых пользователь компьютера на базе платформы AMD EasyNow! сможет легко распределять доступ к файлам и периферийным устройствам, а также получить быстрый доступ к Internet. Внешне ПК на базе платформы AMD EasyNow! радикально отличаются от большинства ПК, представленных сегодня на рынке. Компьютеры на базе платформы AMD EasyNow! имеют стильный дизайн, занимают мало места на столе, оснащены внешним блоком питания, что делает работу компьютера тихой и не требует дополнительной вентиляции.

* * *

Компания Altec Lansing Technologies представила продукты, выпущенные в рамках новой инициативы Altec@work. Это VoicePod и InteliMic, а также аудиосистемы серий ATP3 и ACS56. VoicePod - периферийное устройство для ПК на шине USB, позволяющее записывать звуковые файлы высокого качества и одним нажатием кнопки прикреплять их в качестве приложений к документам и сообщениям электронной почты. При размерах, немного превышающих размеры обычной мыши, VoicePod также способен работать как высококачественное устройство ввода/вывода в разнообразных аудиоприложениях – для приема голосовых команд, в Web-телеконференциях и в аудиочатах. InteliMic – цифровой микрофон с настраиваемой областью приема звукового сигнала. Благодаря разработанному Altec Lansing комплексу технологий шумоподавления и распознавания речевого сигнала Clarix микрофон InteliMic способен путем цифровой обработки исключать мешающие посторонние звуки, обрабатывая только голос пользователя.

Комплект ACS56 содержит четыре сателлита и деревянный сабвуфер с общей рабочей мощностью 70 Вт. ACS56 имеет четыре входа и может применяться с играми, формирующими сигнал тылового канала при использовании звуковых плат с 3D-звуком. В числе этих входов – два аналоговых входа, рассчитанных на работу с 3D-платами, а также вход S/PDIF для цифрового звука с импульсно-кодовой модуляцией.

Компактная трехкомпонентная акустическая система оригинальной конструкции ATP3, выполненная в плоскопанельном дизайне, имеет общую мощность 25 Вт и включает два сателлита и сабвуфер. Панели сателлитов имеют максимальную ширину всего 2,5 см.

* * *

Похожую систему представила и компания Labtec. LCS-2418 состоит из двух плоских сателлитов и низкочастотного динамика (сабвуфера) в деревянном корпусе. Сверхтонкие сателлиты футуристического вида имеют мощность по 6 Вт. Мощность сабвуфера, использующего патентованную технологию Real-Time Dynamic Bass Equalization для обеспечения минимальных искажений на любой громкости, - 20 Вт.

* * *

24 ноября в Российской государственной библиотеке состоялась презентация проекта «Русскiй курьеръ». Служба электронной доставки документов «Русскiй курьеръ» (http:/www.rsl.ru/courier) позволяет производить поиск, копирование и доставку любых документов из фондов российских библиотек, архивов и баз данных в течение 24–48 часов вне зависимости от местонахождения заказчика. Кроме того, по каналам «Русского курьера» каждый желающий может заказать копию документов (или их фрагментов) из любой библиотеки мира, получить копии микрофильмов и микрофиш, библиографические и фотографические справки и т. п. Чтобы заказать тот или иной документ, необходимо послать запрос-заявку в электронном виде, и максимум через двое суток желаемый материал появится на экране монитора вашего компьютера. Служба платная (3 руб. за страницу формата A4), но отсутствие необходимости ехать в Москву, что сейчас не каждый может себе позволить, – ее неоспоримое преимущество. Кстати, подобной службы пока еще нет даже в Библиотеке конгресса США, крупнейшей в мире (РГБ – на втором месте).

Как считает директор Российской государственной библиотеки Виктор Федоров, служба «Русскiй курьеръ» расширит миллионам читателей доступ к богатейшим фондам библиотеки: «Российская государственная библиотека – крупнейшая в Европе. Сегодня ее фондами (а это – свыше 42 млн. томов) ежедневно пользуются более пяти тысяч читателей. Благодаря же службе электронной доставки фонды нашей библиотеки станут доступны всем пользователям Интернет в любой точке земного шара. Они могут послать запрос, не выходя из дома, и уже через сутки-двое получат нужную информацию. Отныне наши фонды и культурные ценности станут еще доступнее российским и зарубежным читателям, которые смогут знакомиться с нашими материалами в оригинале. При этом российские читатели получат доступ к фондам крупнейших библиотек мира». Интернет-проект «Русскiй курьеръ» осуществлен при участии спонсоров – компаний Intel и Hewlett-Packard, обеспечивших службу всем необходимым оборудованием.

* * *

В ноябре представительство Microsoft в СНГ получило информацию о том, что на адреса электронной почты клиентов корпорации приходят сообщения от лица представительства с прикрепленным файлом patch_Y2Kcount.exe. Представительство Microsoft в СНГ сообщает, что оно не отправляло подобных сообщений, и призывает пользователей быть внимательными, поскольку файл, прикрепленный к данному письму, является вирусом и не имеет никакого отношения к программным обновлениям корпорации Microsoft, связанным с переходом в 2000 год. Как сообщили представители «Лаборатории Касперского», проанализировав вложенный файл, запуск вложения приводит к внедрению в компьютерную систему «троянской» программы Trojan.PSW.Stealth.d, которая производит несанкционированную передачу данных (имена и пароли доступа в Интернет) с зараженного компьютера.

Представительство Microsoft предупреждает, что корпорация Microsoft никогда не распространяет программные продукты по электронной почте. Необходимые программные обновления распространяются корпорацией через Интернет. При этом программы размещаются на web-узле, http://www.microsoft.com, или могут быть получены на сайте FTP ftp://ftp.microsoft.com.

Корпорация периодически информирует своих клиентов по электронной почте о наличии новых обновлений. Однако такие сообщения содержат только ссылки на Web-адреса, где можно загрузить то или иное обновление.

Если вы получили электронное сообщение, в котором утверждается, что к данному письму прикреплен программный продукт корпорации Microsoft, ни в коем случае не запускайте прикрепленный файл. В целях обеспечения безопасности рекомендуем немедленно удалить такое сообщение вместе с прикрепленным файлом.

Александр Савченко


АЦТЕКИ
Проклятие
Золотого Города



COMMAND AND CONQUER: RENEGADE

Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Westwood Studios
Выход: начало 2000 г.
Жанр: 3D-action

Пять лет назад компания Westwood поставила мир с ног на голову, выпустив первую массовую стратегию в реальном времени и породив тем самым новый жанр, со временем ставший одним самых популярных (если не самым популярным) в игровом сообществе. Пять лет – не такой уж и маленький срок, так почему бы не отметить его, вновь шокировав всех и вся, заткнув рот критикам, которые последнее время только и делают, что плюются, заслышав об очередном пополнении семейства C&C? А чем же еще удивить привередливых геймеров, как не выпуском новой игры? Стандарт для RTS на долгие года установили? Самое время вторгнуться в ряды 3D-action'ов и показать, что есть еще порох в пороховницах. Встречайте: ни много ни мало, а настоящий 3D-action во вселенной C&C – Command & Conquer: Renegade.

Westwood издавна славилась проработкой своих виртуальных миров. История, запоминающиеся персонажи и вдумчивые диалоги, любовь и интрига – все всегда было на своих местах. Игроки всех стран с первого взгляда узнают лысый череп диктатора будущего – Каина, а слово «харвестер» уже давно используется как термин для обозначения машины, добывающей ресурсы в любой стратегии. Так что по части сюжета разработчики особенно не напрягались. Можно даже сказать, что единственным глобальным изменением в игре стала смена перспективы и, само собой, смена жанра. Юниты, персонажи и сюжетную линию оставили в покое (и, памятуя о народной мудрости «от добра – добра не ищут», пожалуй, правильно сделали). А теперь, собственно, вопрос на сообразительность: как думаешь, друг-читатель, кого поставили на роль главного героя, если известно, что все противники живут под эгидой трех букв (N.O.D)? Если поразмыслить, предварительно откинув строения и машины, потому как первые не умеют бегать, а вторые записались, скажем, в партию пацифистов, то остается лишь три-четыре юнита-пехотинца. А самым мощным из них является несомненно... I've got a present for ya!... Да-да, именно коммандос.

Вот вам и вся сказка. Дальше события развиваются по всем известному сценарию C&C: Tiberium Dawn. Помните, там были миссии, где вам приходилось расправляться с полчищами врагов, располагая всего лишь одним солдатом? Теперь то же



самое, разве что наш герой значительно увеличился в размерах, а самого игрока (то есть вас) ущемили в правах, низвергнув с поста главнокомандующего и засунув в самое пекло сражений. Но коммандос – паренек не промах, с ним не соскучишься. Да, кстати, озвучивать его будет тот самый актер, который в 95 году произнес великую «I've got a present for ya».

Итак, коммандос, итак, NOD'ы. Последний бой – он, как известно, трудный самый. Сражаться придется одному против всех, порой без оружия, порой на территории врага. Зато обещают массу полезных бонусов и прелестей – вроде возможности водить различные транспортные средства. Вообще-то на эту тему менеджер проекта высказался довольно прямо: «Ребята! Все, что движется, то ваше. Можете залезть в любой броневик, исколесить на танке полкарты, главное – только внутрь забраться, а там уж как-нибудь разберетесь». Техника, само собой, тоже из первой части C&C. Да и весь антураж также явно оттуда. Согласитесь, вам ведь наверняка хотелось поближе рассмотреть мрачный храм НОДов, побродить по знакомым сверху зданиям, причем не только обойти их





кругом, но и заглянуть внутрь. Возрадуйтесь – мечта получила воплощение в реальности. В процессе игры вам представится прекрасная возможность оценить происходящее глазами очевидца. А так же побывать заодно в Альпах, побродить по темным пещерам, отыскивая секретную базу, либо же прятаться в болотистых джунглях. Причем игровые уровни ни в коей мере нельзя назвать маленькими. Они просто гигантские. Гигантские и детализированные... Нонсенс?

А вот тут мы вплотную подошли к теме игрового движка. Здесь все представители Westwood как один начинают скромно гнуть пальчики и закатывать глазки, уверяя, что ничего подобного мы еще не видели. Мол, их изобретение одинаково хорошо справляется как с просчетом гигантских пространств, необходимых для генерации масштабной вселенной, так и с небольшими комнатками и помещениями, где больше всего внимания стоит уделять мелким деталям. Плюс какой-то невообразимый алгоритм цветного освещения и отбрасывания теней как в реальной жизни. Опять же, реализм на каждом шагу. Компьютерные монстры даже научились проявлять сострадание, правда, пока лишь только к своим. Так, например, если ранили друга Васю, то напарник Петя, плюнув на все внешние раздражители, устремится к умирающему товарищу и начнет пичкать его аптечками по самое «не хочу». Другой вопрос, что два солдата представляют собой куда более привлекательную мишень, нежели один. И пусть Петя не смотрит укоризненным взором, валясь на земле с простреленной головой (про точечные повреждения также не забыли).

Ну что это я все о грустном да о грустном. Давайте лучше посмеемся. К примеру, поговорим об интеллекте компьютерных противников. Говорят, что они поумнели. Верю. Нет, действительно верю. Правда! Говорят, их даже по кругу ходить научили. На следующей неделе начнутся занятия по строевой ходьбе, и тогда всем игрокам – большая чугунная крышка. А если серьезно, то Westwood весьма настойчиво подошла к решению этого вопроса и обещает сделать солдат не только быстрыми и здоровыми, как быки, но еще и хотя бы немного умными. Отныне противник использует при передвижении совершенно новые алгоритмы ориентации и способен найти вас практически в любой точке карты. Все НОДовские вояки поддерживают друг с другом связь, что сильно осложняет жизнь вашему персонажу. Стоит немножко пошуметь, пристрелив всего лишь парочку охранников, и через минуту на месте преступления будет весь личный состав базы. Чрезвычайно умно, вы не находите?

Оружия обещают много, но все уже где-то встречалось, причем не раз. С автоматами и пулеметами все понятно, разве что стоит отметить небывалый ассортимент С4 – целых три штуки. Само собой, есть снайперская винтовка, та самая, которая с одного выстрела выносит любого солдата. Причем при использовании снайперской винтовки получаем стандартный вид из глаз.

Не забыты и любители многопользовательской игры. Westwood обещает бесплатное удовольствие на их собственном сервере в сети, а также большое разнообразие режимов виртуальной междоусобицы. Хотя, знаете ли, пока создается впечатление, что игра в большей степени «затачивалась» именно под одиночный режим. На это работает и сюжетная линия, и огромное количество второстепенных заданий. В общем, коктейль будет еще тот.

Появление «Ренегада» следует ожидать в первом квартале нового тысячелетия. Линзы для разглядывания скриншотов и губозакаточные машинки, к сожалению, к журналу не прилагаются, посему особо ярым поклонником придется довольствоваться тем, что есть под рукой.

COMMAND AND CONQUER 2: FIRESTORM

Разработчик:	**Westwood Studios**
Издатель:	**Westwood Studios**
Выход:	**начало 2000 г.**
Жанр:	**RTS**

Мне всегда импонировала Westwood. И совсем не важно, что в 1995 году я уважал ее за хорошие игры, а сейчас уважаю просто так. По определению, можно сказать. За мастерство и опыт. И все же больше всего я уважаю маркетинговый отдел вышеупомянутой компании. Я преклоняюсь перед мастерством людей, решающих, какие игры нужны рынку, а какие подождут, возвращающих беззаботных программистов и дизайнеров, витающих в облаках в попытках придумать Quake-движок с оптимизацией под «Синклер», на землю, к реалиям денег и графикам продаваемости (Word милостиво предлагает слово «продуваемости» – и ведь он в чем-то прав). И я просто потрясен их умением – высасывать из идеи все, что можно оттуда достать. Но ведь нельзя же так...

Совсем недавно Westwood анонсировала продолжение самой популярной, самой продаваемой, да и просто самой-самой игры всех времен и народов – C&C 2: Tiberian Sun. Речь идет об add-on'е – Firestorm, который появится весной 2000 года. До недавнего момента (а точнее, до прочтения пресс-релиза) я все же думал, что в одну реку нельзя войти дважды, равно как и фарш невозможно провернуть назад. Теперь моя убежденность растаяла, подобно утреннему туману. А далее по пунктам, по возможности подробно и объективно.

Год вроде бы 1996-й, максимум – самый конец 1995-го. Выходит C&C. Круто. Народ прется так, что мытым розовым слонам не дано испытать и десятой доли того удовольствия. Переворот / шаг вперед / поворот в игровой истории. Да и просто, в конце концов, чертовски хорошая игра. Через полгода появляется C&C: Covert Operations. Тоже круто, но уже далеко не все. Двенадцать новых карт – круто. Два новых юнита в общем-то не котируются. Но время-то на дворе детское – до бума RTS'ок еще целый год. И народ играет и радуется. Точка.

Где-то ближе к концу 1997-го. Под лозунгом «вдвое больше пикселей на один квадратный дюйм монитора!» появляется Red Alert. Все в ауте. В особенности русские. Правда, бабушка одного моего знакомого так до сих пор и не простила спорного утверждения американцев «Сталин – алкоголик» и время от времени порывается разбить монитор, но это так, мелочи. Опять же идея возврата в прошлое и его корректировки позволили создать весьма неплохой набор новых юнитов. В общем и целом – дружное «Ура!» с редкими выкриками «Сакс!» с галерки. Но пришел Retaliation. И показал всем, что такое бизнес по-американски и почему программисты в Штатах живут лучше, нежели сисадмины в России. Еще двенадцать новых карт. И – подумать только! – целых три новых юнита. Многоточие...

Наше время, совсем недавно. На рынке появляется ожидаемый Tiberian Sun. В числе анонсируемых достоинств мини-игра «найди десять отличий между нашим вокселем и спрайтом» и два голливудских актера. Всех все достало. И хотя одни целенаправленно катят солнце вниз, выкрикивая специфические геймерские словечки, а другие всеми силами пытаются это солнце закатить обратно, по возможности прибив его к небу гвоздями, чтобы не падало, робко мотивируя свое желание тем, что, мол, Westwood клонов не вяжет, но одно известно точно – всех все достало. Westwood же времени даром не теряет. И, следуя устаканившейся традиции, анонсирует еще один add-on. Восемнадцать новых карт. Четыре новых юнита. «Тенденция, однако», – сказал бы чукча. Абзац, скажу вам я.

Сюжет придумывать не стали (зачем?). Покопались в архивах и раздобыли зарисовки на тему первого C&C, переписали начисто и сделали замену имен собственных старых героев на имена собственные новых. Посему, дабы не ограничиваться скучным пересказом, предлагаю читателю «увлекательную» игру из разряда «допиши окончание». Правильный ответ написан в скобках задом наперед. Итак:

НОДы, конечно же... *(иларгиорп)*

А ГыДыАи, само-собой, одержали... *(удебоп)*

Кейна, естественно, поймали и... *(илибу)*

Но на самом-то деле он... *(лижыв)*

И жили все некоторое время в мире и... *(иисалгос)*

Но тут, откуда ни возьмись, пришел... *(кинвиторп йыневтсниат а ,но ен и тов а)*

И снова началась кровавая... *(автиб)*

О сюжете все.

Как известно, все новое – это хорошо забытое старое. Особенно в наше время и особенно в жанре стратегий. Изобрести новый юнит либо же придумать новое оружие – задача практически неосуществимая, посему все разработчики давно на это плюнули и честно тибрят друг у друга идеи, порой изначально стибренные у них же самих. Поэтому, как честный блюститель всевозможных копирайтов, я по возможности буду указывать, откуда позаимствована та или иная идея.

Mobile War Factory. Производит танки и ездит туда-сюда. Двигается медленно. Было в Starcraft'е у людей, правда, здания не ездили, а летали. Приз зрительских симпатий за оригинальность.

Juggernaut. Ходячий робот с тремя тяжелыми пушками. Стреляет разрывными, посему имеет определенный радиус поражения. Ближайший аналог – артиллерия НОДов. Почетный приз от движения «Чем больше, тем оригинальнее».

Limpet Drone. Цепляется к вражескому юниту и остается с ним до победного конца или трагической гибели оного юнита. Зерги, StarCraft. Правда, в C&C он еще и замедляет движение своего «хозяина». Единовременное пособие от общества «Скудоумие – не порок».

Drop Pod Control Plug. Дополнительное здание, позволяющее вызывать летающую тарелку с подкреплением и сажать ее в любой точке карты. В тарелке обитают обыкновенные пехотинцы. Уф... Где только их не было: Саботеры в Dune 2, парашютисты в Red Alert. Эксклюзивное членство в кружке «Повторение, мать ее...».

Mobile Stealth Generator. То, что есть – передвижной генератор невидимости. Цветы и конфеты от благодарных клиентов справочника Mobile.

Reaper. Только в многопользовательской игре. Киборг с двумя ракетницами и способностью парализовать живую силу противника. Иными словами, Ghost + Tank из StarCraft'а. Партийное удостоверение движения «2+2: вся математика».

Итого два здания и четыре юнита. Десять новых карт для игры по сети. И самое главное – громкое имя. А что еще надо для продаваемости тиража?

На самом деле больно. На самом деле обидно. Ведь могут же, в конце-то концов, делать хорошие игры, да и идеи у ребят еще не иссякли, и C&C: Renegade явный тому пример. Но вместо этого делают деньги. На нас с вами, между прочим...

Мне всегда импонировала Westwood. В 1995-м году я уважал ее за хорошие игры, в 1997-м – за интересный сюжет. По определению, можно сказать. За мастерство и опыт. Но больше всего я уважаю маркетинговый отдел вышеупомянутой компании. Я преклоняюсь перед мастерством людей, решающих, какие игры нужны рынку, а какие подождут. Но одному человеку я готов поставить памятник при жизни. Хотя бы за то, что он никогда не хандрил и всегда старался сделать свою работу с душой. И этот человек – музыкант. За музыку я прощаю игре все. Но мне ой как не хочется покупать очередной компакт с лейблом Westwood и машинально совать его в аудио-центр. В конце концов, это ведь игра, а не концерт Чайковского...



Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Выход: начало 2000 г.
Жанр: strategy

Фирма Maxis, известная прежде всего своей линейкой экономических симуляторов, объединенных приставкой SIM, в поте лица трудится над новым проектом – the Sims. Проектом, который, судя по имеющейся информации, имеет шансы стать одной из самых ярких звезд на небосклоне компьютерных игр. Идея проста до безобразия и гениальна до неприличия – сделать игру, в которой игроку представится возможность воспитать свое собственное «Я» и посмотреть, как оно выживет в практически реальном игровом мире. Игра – как жизнь, и жизнь – как игра. Два в одном, и гори оно все пропадом. Попирание известной народной мудрости «Живешь лишь единожды». Такого свет еще не видел.





Надеюсь, термин «экономический симулятор» в пояснениях не требуется. Достаточно вспомнить Caesar либо тот же самый Sim City. Грубо говоря, есть замкнутая экономическая модель какого-то города и его надо всеми силами развивать. Строить заводы и фабрики, заботиться о водоснабжении и электричестве, решать вопросы занятости и трудоустройства граждан – в общем, всеми силами стараться построить рай на экране монитора. А теперь представьте, что вместо города вам вверяется некая личность, которая, как и все, хочет жить красиво, но думать умеет, лишь посоветовавшись с мышкой и клавиатурой. Обитает наш знакомец в трехмерном мирке, созданном на экране компьютера, и, несмотря на всю свою полигональность и, как следствие, угловатость, весьма мил и симпатичен. И строим мы на этот раз тот же островок благополучия, только в душе человека, в его маленьком мирке. Согласитесь, заманчивое предложение почувствовать себя в роли вершителя человеческих судеб.

Теплый майский вечер... Вверенная вам личность, порядком приняв на грудь либо же вдоволь надышавшись алкогольных паров, сидит на крылечке и думает о смысле жизни. Теперь уже и вашей тоже. С момента выпускного экзамена оная личность находится у вас на поруках. Ее надо воспитывать, ей надо искать работу, кормить, решать жилищный вопрос, сватать ей невесту – в общем, ангел-хранитель по объему работы и рядом не валялся. На данной стадии разработки игра просто поражает своей глобальностью – разработчикам, похоже, удалось затронуть все аспекты воспитания и становления человеческого индивидуума. Все его желания, все его тайные помыслы и душевные струны находятся у вас под рукой. Вы вольны решать любой вопрос – от выбора работы до цвета обоев в спальне его жены.



У игры есть начало, но нет конца. Посему сложно будет выделить какие-то вехи на пути развития вашего подопечного. Обещают все как в реальной жизни. То есть сначала ищем работу и налаживаем отношения с новыми знакомыми. На первых порах снимаем квартиру, а затем находим уютный домик, желательно с видом на море, и потихоньку обустраиваем свой быт. Потом влюбляемся в симпатичную соседку и идем к родителям просить руки их дочери. В зависимости от вашей репутации родители либо согласятся, либо укажут на дверь. Либо же дочка сама окажется порядочной стервой и подаст в полицию заявление об изнасиловании. Вас-то, конечно, выпустят за залог и подписку о невыезде, но карьера полетит к черту, знакомые начнут коситься в вашу сторону, да и настроение явно испортится. Если с женой все в порядке, то в скором времени появятся дети, которые тоже не святым духом питаться будут. Как следствие, нужны деньги, нужны подарки для влиятельных особ, нужна карьера (и в планах на будущее – кусочек пляжа на Канарах...). Мечтать не вредно.

Двух одинаковых людей надо еще найти. Скорее всего, то же самое можно будет сказать и о вашей виртуальной пастве. Будучи зачатым генератором случайных чисел и рожденным посредством маски отрицания, каждый ребенок имеет различные показатели силы, здоровья, ума, привлекательности и пр. Знасит, все новосгенеренные имеют разные шансы преуспеть в той или иной профессии, и стратегию воспитания надо строить, опираясь на эти цифры. Скажем, если у вашего «первенца» харизма побивает все немыслимые рекорды, то быть ему народным избранником. Коли силой Бог (пардон, компьютер) не обидел, значит, попробуем себя на ниве тружеников кулака и дубинки. Ум, естественно, и в Африке ум – да и вообще полных кретинов не бывает, бывают плохие игроки. Естественно предположить и то, что в зависимости от жизненной стези вашего подопечного он будет совершенствовать те параметры, которые ему необходимы больше всего. Скажем, пойдет учителем – вырастет харизма. Устроится ученым в какой-нибудь НИИ – явно поумнеет. С волками жить – по волчьи выть.

Цель игры весьма туманна и расплывчата. Одно слово: Счастье. Счастье во всем. Счастье – это когда приходишь с работы, а на столе тебя ждет ужин. Счастье, когда детям уже пятнадцать лет, а они все еще находятся в здравом уме и не попали в дурную компанию. В конце концов, Счастье, когда есть друзья, которые всегда придут на помощь. В зависимости от совокупности различных критериев вроде общения, работы, домашнего быта, показатель «счастья» вашего воспитанника будет меняться. Счастливая личность работает с максимальной отдачей, легко налаживает отношения с окружающими, да и просто идет по жизни с высоко поднятой головой. Как следствие, всевозможные прелести вроде именитой компании, любящей жены, нового дома и дорогого «Кадиллака». Несчастливый же человек, наоборот, будет постоянно хандрить, часто ссориться с друзьями и близкими, плевать на работу (а с работы ведь могут и выгнать) и в конце концов окажется на задворках общества. Думайте сами, решайте сами... Для чего?

Вот тут-то мы и подошли к основному фактору интересности игры – фотоальбому. У человека в душе есть огромная тяга к самовыражению, ему хочется делать полезное и интересное для него дело, и ему хочется услышать слова похвалы или одобрения со стороны общества. Вырастить здоровую и процветающую семью, пусть даже в окошке монитора, – задача не из легких. И если уж вам это удалось, то наверняка захочется поделиться своими достижениями с товарищами-единомышленниками. Либо же вы начинаете новую игру, но настолько сроднились со своим виртуальным семейством, что хочется хоть что-то оставить себе на память. Специально для таких случаев в игре предусмотрен фотоальбом. В любой момент времени вы можете, убрав мешающие предметы интерьера, сделать «фотографию» вашего семейства. Maxis планирует создать в Интернет сайт, куда все желающие могли бы выкладывать свои фото с комментариями. А самым лучшим инженерам человеческой души можно будет вручать призы. Себя показать и других посмотреть – ну это ли не цель? Желанная...

Скажете, все это просто невозможно? Охотно верю. Цинично говорю, что все это кажется полным бредом. Но надежда умирает последней. Ведь так хочется побыть царем и богом, причем не какого-нибудь Замухрюйска, а души человеческой...

P. S. Полигональный графический движок. Поддержка ускорителей. Внимание к массе мелких деталей. Игровой мир почти идеален...

BALDUR'S GATE 2

Разработчик:	Bioware
Издатель:	Interplay
Выход:	осень 2000 г.
Жанр:	RPG (hardcore)

Мало того, что эльфы на самом деле не летают (нехорошее воздействие андерсеновского пера на общественное сознание вынуждает меня начать с опровержений). Так вот, мало того, что эльфы не летают и не питаются нектаром, – если вы знаете, что на самом деле эльфы высокие, с острыми ушами и хорошо стреляют из луков, это вовсе не значит, что вы знаете об эль-



фах все. Мир не ограничивается Толкиеном, товарищи. Эльфы живут очень-очень долго, но если их грохнут, то заклинание воскрешения сработает с существенно меньшей вероятностью – и это маленькая часть того знания об эльфах, которое не сообщит вам ни одна книжка издательства «Северо-запад». Этим книжкам просто ни к чему вероятность срабатывания заклинаний, и «тхака» в них – не более чем ругательство. Этим занимаются настольные игровые системы.

Да здравствует Hasbro, покупатель Wizards of the Coast, покупателя TSR, владельца прав на AD&D!

Долгое предисловие делается тоже не для моего удовольствия, а в связи с тем, что Baldur's Gate – все же не Heroes, и далеко не все встретили на своем игровом пути это произведение. Надо ввести в курс дела. Итак, существует такая вещь, как настольные ролевые игровые системы, и самая известная из них – AD&D (не плюйтесь, не плюйтесь, спецы, действительно не все знают). Недавно, кстати, AD&D стукнул четвертак – можете интереса ради сравнить с возрастом того же DOOM'а. AD&D позволяет группе товарищей весьма увлекательно проводить время, путешествуя по бескрайним просторам миров, населенных разнообразными монстрами и накачанных магией по самое «не балуйся». Прелесть процесса заключается в полной свободе действий игрока – если, конечно, «ведущий» попадается хороший – и тщательнейшим образом продуманной игровой системе, существенно более суровой и реалистичной, чем обычные игровые. Каждый новый спелл достается визарду с кровью, каждый новый скилл воину – с кровью визарда. Каждый уровень – ой, далеко не как в Diablo. Этих уровней всего около 20. Сами прикидывайте, сколько времени потребуется на переход с шестого на седьмой. А меч, прибавляющий к атаке 3, – это ОЧЕНЬ круто.

Теперь попробуем это все перенести на игру. Если вы хорошо подумаете, то поймете, что масса игр, честно лицензировавших марку AD&D, просто взяла какие-то основные правила, а всю суровость не сохранила. «Самая честная AD&D-игра» вышла год назад и называлась Baldur's Gate. Заклинивание RPGшки в первой тройке Internet Top100 удивляло и радовало. Рецензии были наиположительнейшими.



Больше «фифов»...

Теперь все неофиты идут покупать BG и играть в него, а поиграв, читают, что их ждет в следующей серии.

Прежде всего вам теперь станут доступны очень серьезные спеллы. То, что у нас в Magic'е называется «мерзкими голубыми фокусами» – например, остановка времени с параллельным разгуливанием мага по окрестностям и накладыванием спеллов, которые шарахнут все разом, когда время опять пойдет. Можете себе вообразить остальные удовольствия. Поставляться все это будет только самым продвинутым волшебникам, да и им – только восьмой уровень заклинаний. 9-й – самый крутой – будет доступен только с помощью обходных путей, например скроллов.

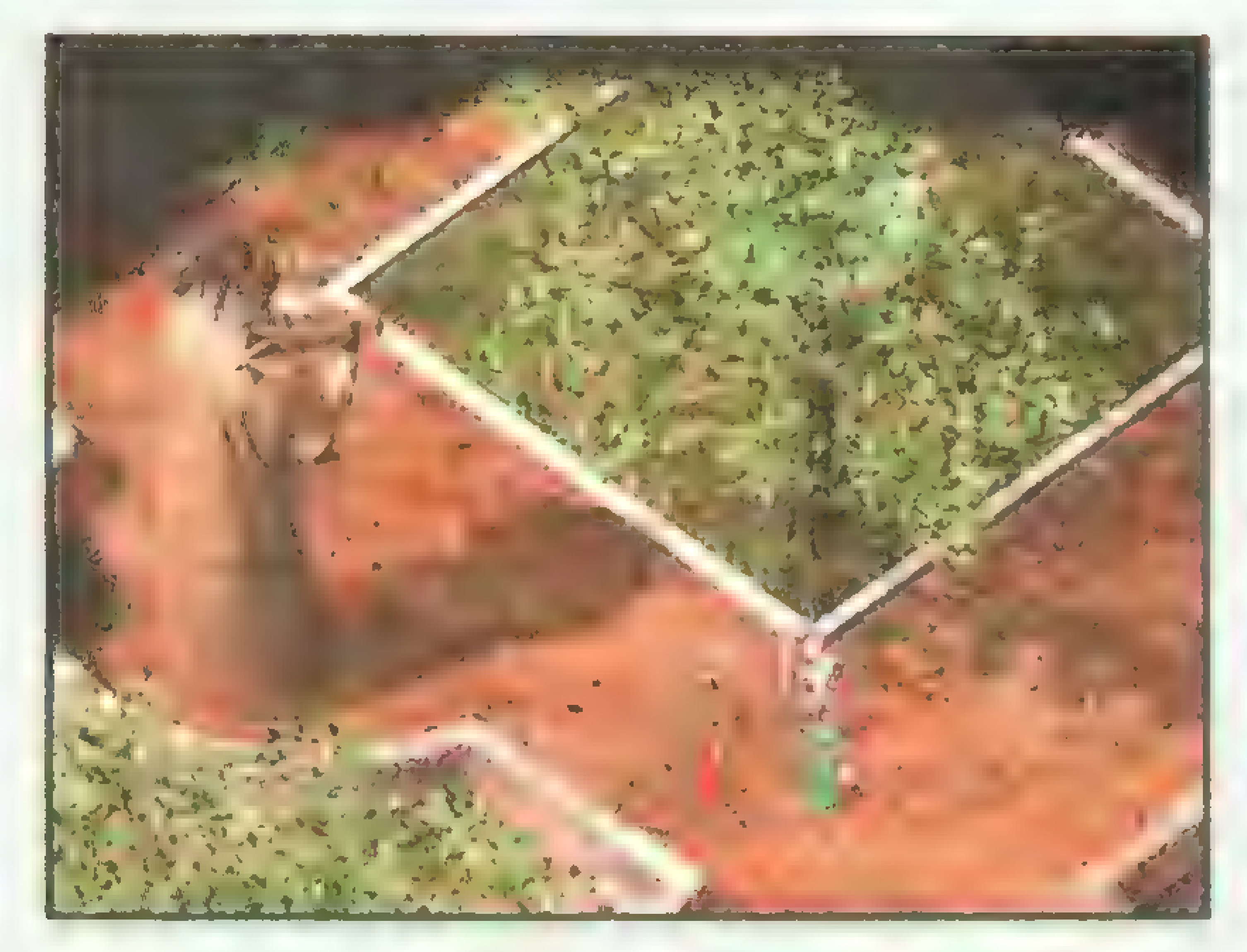
Во-вторых, изменится система персонажей. Теперь у каждого класса появится такая вещь, как специализация: то есть вор и вор-ассасин – это разные вещи. Мне очень нравится также получение клириками особых способностей на основании конкретного направления в их вере. Молнии от адвентистов седьмого дня против конфет от приверженцев отсутствия половой жизни до брака, которые уже замучили своими конфетами на Тверской! Ролевой элемент таким образом должен быть углублен по полной программе, что правильно, поскольку, напомню, проработанность ролевого элемента вообще свойственна «настоящему» AD&D. Людям, воспитанным все на том же Diablo, трудно себе представить, насколько бессмысленно давать магу тот класс вооружения, которым он не владеет, и насколько меньшим, чем воин, количеством этих классов владеет маг. Перечитайте еще раз, это не бессмыслица. Это система такая.



Далее: у каждого класса появятся свои квесты. Каждый за свои квесты будет получать свои бонусы. Каждому, кстати (кроме паладина), за самый страшный квест дадут крепость – каждому, очевидно, свою. В общем, разве что цвет штанов вашего персонажа пока ни на что не влияет, впрочем, пока что BG 2 сделана только наполовину. Да, мне, как сугубо положительному, это мало знакомо, но говорят, что трудно было двигаться по первому BG отрицательным персонажам. Отныне это устранено! Рубите всех направо и налево – это не помешает вам увидеть всю игру и получить от Темных эльфов «злые» квесты. Разрезвись, плечо! Все ваши прокачанные персонажи из первого BG и его продолжения – Tales of the Swords Coast – вполне смогут быть перенесены во BG 2, получат новые «перки» (которые здесь называются «киты»; не на автомате получат, само собой, а под вашим чутким контролем) и чудесным образом уравняются по силам с новыми, заведенными во второй части персонажами уже к концу первой главы. В общем, все будет очень хорошо.

Молнии и все дела

Теперь о технической стороне вопроса. Интерфейс будет продуман до мельчайших подробностей – при том, что и в BG 1 с ним все было в порядке; кроме наличия новых «горячих клавиш» и широких возможностей кастомизации (она же настройка под себя), вы сможете просто убрать с



экрана все, что на нем висело в первом BG. Персонажей, иными словами, toolbar и строчку с текстом. По экрану начнут бегать персонажи, кидающиеся сугубо ускоренными молниями, поскольку, как написал некогда с легкой атлетической руки одного известного RPGшника другой замечательный журнал, «эта модная железка добралась наконец и до квестов». Речь шла о Monkey Island 3, но пророчество сбылось.

Так. Убрали панели, представили молнии. Говорим волшебные слова «800X600», и мир сразу становится прекрасен. Прекрасен ведь?

Вот, собственно, остается ожидать материализации всей этой прекрасности на наших мониторах. Будет существенно улучшен pathfinding, герои начнут ждать друг друга, а не растягиваться цепочкой по всем Forgotten Realms, что есть хорошо – это же не «Ацтеки»! В multiplayer'е добавится свобода перемещений и жизни вообще для каждого отдельного персонажа в партии. А так, по-хорошему, ничего ведь не изменилось. BG – он же и есть BG?

MAX PAYNE

Разработчик:	**Remedy**
Издатель:	**GT Interactive**
Выход:	**весна 2000 г.**
Жанр:	**3D-action**

Первая информация об этой игре появилась в середине девяносто седьмого года, в те времена, когда 3D-ускорители только отвоевывали себе место под солнцем. Разработчики, горячие финские парни, пугали народ дикими по тем временам системными требованиями и, самое страшное, требовали, чтобы к моменту выхода игры в компьютере потенциального игрока обязательно присутствовал трехмерный акселератор. Ну, что ж? На дворе унылая осень девяносто девятого, компьютер без ускорителя на борту считается всего лишь продвинутым вариантом пишущей машинки, а господин Ярвилехто со своей командой Remedy Entertainment что-то все откладывает и откладывает выход игры. На этот раз ориентировочная дата – первый квартал 2000 года. Что ж день грядущий нам готовит?

Счетоводничество...

Max Payne – это 3D-шутер от третьего лица (TPS), но не просто, а, как это нынче модно, «с элементами». На этот раз «фишка», на которую делают упор разработчики, – общая кинематографичность происходящего и нечто по имени Story Driving. Так же, как это нынче модно, разработчики ударяются (с разбегу) в сугубый реализм, который заключается в использовании для пальбы по всему, что движется, исключительно реальные образцы оружия (см. Rainbow Six, Delta Force и, немножко, Half-Life). Никаких вам бластеров, плазменных аннигиляторов и излучателей антиматерии. Носи, понимаешь, свой Desert Eagle .50 с гордостью, а на фантастику всякую можешь даже и не заглядываться. А что? Неплохо. Вот если бы еще и расчет баллистики был корректный, да режимы стрельбы, близкие к реальным... честное слово, я бы отпустил игре все грехи оптом, причем заранее. Пардон, увлекся. Сейчас протру свою верную губозакаточную машинку, и мы продолжим.

Моя полиция меня?..

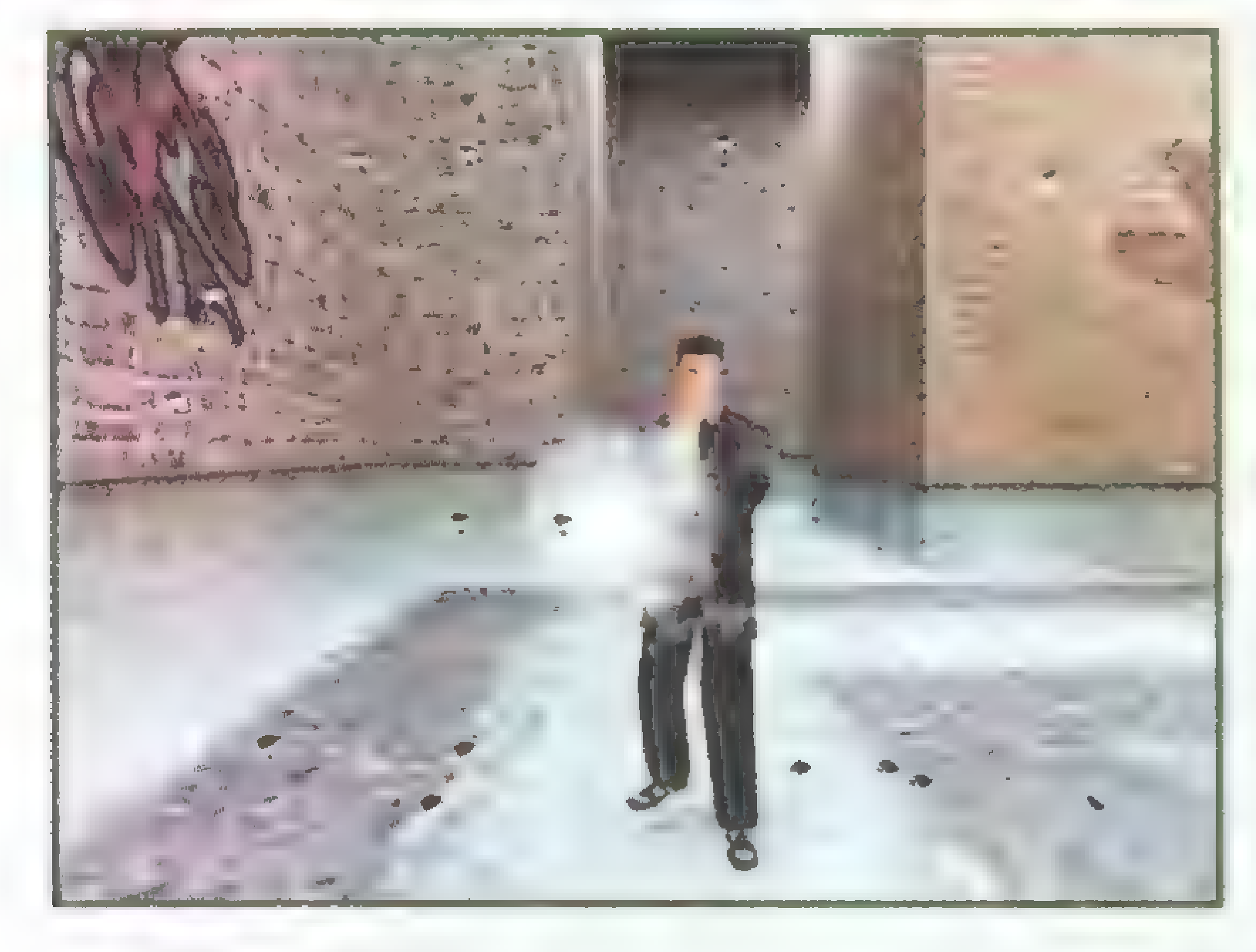
Ребята из солнечной Финляндии недолго ломали головы над тем, где будет разворачиваться действие игры с очень и очень сильно выраженными элементами насилия. Естественно, в сыром и промозглом городе небоскребов им. Желтого Дьявола, в смысле – в Нью-Йорке. Мафия там всякая, преступность разной степени организованности, пулевые ранения в голову разной степени тяжести... Вот в такой нелегкой, но до боли знакомой обстановке приходится действовать и, не побоюсь этого слова, жить нашему главному герою по имени, как вы, наверное, уже догадались, Max Payne. Паинька. Максимка. По матери – Исаев. Я уверен. А по бабушке, скорее всего, Крофт. Ладно, нам не до генеалогических изысканий, нас волнует личная судьба Максима и то, как он дошел до жизни такой? Не будем заострять внимание на трудном детстве и скользком подоконнике (небоскребы же), перейдем сразу к нынешним страданиям молодого Верте... нет, нет, Макса. Три года назад по местному времени (девяносто седьмой, наверно?) подлые мафиози цинично прикончили Максимушкину жену и ребенка. Что бы сделал на его месте любой другой, нормальный человек? Бросился бы с крыши Эмпайр Стейт Билдинг? Не помогло. Спасла приобретенная в детстве закалка. И решил наш Максик развалить организованную преступность изнутри, превратить ее в неорганизованную, с которой может справиться любой выпускник полицейской академии, у которого даже лапша на ушах еще не обсохла. Долго ли, коротко ли, а поступил Максюша на службу в спецотделение полиции, которое борется с преступностью довольно необычным способом, внедряя своих агентов внутрь преступной организации с целью наведения там полнейшего бардака и беспредела. Наш почти однофамилец великого Штирлица подошел как нельзя лучше. И понеслась.

И не узнает никто, что мы снимали кино...

Слово КИНО крупными буквами написано на лбу Петри Ярвилехто, ответственного за все это безобразие. «Вообще-то сначала мы хотели просто переплюнуть Джона Ву, но побоялись промахнуться. Тогда мы решили снять фильм в стиле Джона Ву, но боялись, что нас обвинят в неоригинальности. Тогда мы сильно-сильно задумались и решили сделать игру. Что-нибудь такое, знаете, с видом на главного героя. Лариса Ивановна тогда переживала первую свою инкарнацию, и нам показалось, что это будет вполне оригинально – заменить широкую в грудях дамочку на широкого в плечах мужчинку, вместо путешествия по храмам запустить его на улицы большого города, и пусть он это... того... ну, вы понимаете – пулю в лоб и без выходного пособия. Потом, правда, игра несколько задержалась в разработке, всякие экшены с видом «на спину и ниже» полезли как гробы... пардон, грибы после дождя, и мы начали сомневаться, правильно ли мы делаем. Подвернувшая мне под руку бейсбольная бита прекратила разброд и шатания в рядах нашей дружной фирмы, правда, пришлось несколько отложить выпуск игры – два художника и один программист наотрез отказались рисовать и стучать по клавишам руками, затянутыми в гипс...»

Вот такая, оказывается, нелегкая судьба у проекта. Также Петри по секрету рассказал мне, что некоторая часть их команды выезжала на натурные съемки в трущобы Нью-Йорка, заехав по пути в Амстердам, правда, на просьбу показать кассету почему-то сильно засмущался и перевел разговор на графику в игре.





Colored Fighting

Какой геймер не любит быстрой игры? И какой программист любит оптимизировать код? И какой художник не закатит истерики, если ему не позволить рисовать текстуры 512x52x32bit? Вот так и ищут они разумных компромиссов, но не везет им – то попрячутся компромиссы, аки Рэмбы в лесу, то настолько тупые и неприглядные попадаются, что прям неудобно на обсуждение выносить... Так вот и мучаемся. Разработчики из Remedia считают, что они нашли выход, который позволит играть на машинах, несколько отличающихся от четырехпроцессорных серверов. Суть своего метода они объясняют просто и доступно: «Ну, вот, представьте, что вы смотрите на предмет какой-нибудь, скажем, на бачок мусорный или на бомжа спящего... Вот. На его отображение тратится энное количество полигонов. А теперь представьте – вы пнули этот бак, ну, или этого бомжа. Они начинают от вас удаляться и, соответственно, уменьшаться. И мы подумали: а что если и количество полигонов в них уменьшать по мере их удаления? Все равно с расстояния метров в триста уже не поймешь, что там валяется... Вот». Ну, на мелочах вроде поддержки ускорителей через Direct3D или всяких там цветных освещений останавливаться смысла, я думаю, не имеет – откройте любой рекламный материал любой игры, анонсированной за последние полтора года, и громко, с выражением, зачитывайте колонку features. Лучше всего это делать в метро в час пик или, в крайнем случае, на дружеской попойке в честь выпуска новой версии DirectX.

В общем, разработчики настолько возгордились своим умением уменьшать количество полигонов в объекте по мере удаления и. о. главгероя от данного объекта, что начали направо и налево кидаться выражениями типа realistic environment, amazing, great... а впрочем, если таких заявлений не делать, то это будет выглядеть по меньшей мере странно. Мол, куда это вы от общего мэйнстримального потока отбиваетесь, а? Не пойдет. Вот и ловим мы всякие extra sense realism со страниц всевозможных англоязычных интернет-изданий (не будем тыкать пальцами в любое из них).

Медленно и печально

«Вы сможете делать это медленно, много раз и с разных позиций!» – клятвенно заверяют нас разработчики. Что делать? Ну что вы прямо как маленькие... Повторы особо стильных убийств смотреть. Совсем как у Джона Ву, которому от пресс-релизов П. Ярвилехти уже, наверное, икается. Поможет вам в этом патентованная технология Slo-Mo, что на жаргоне голливудистых киношников обозначает как раз то, что в великом могучем русском языке называется «реплей». У меня, правда, существуют некоторые сомнения насчет играбельности этого полупоходового чуда: все же Remedy – не K-D Lab (см. Мехосому – как только, так сразу), и в их способностях у есть некоторые сомнения...

...и животноводство!

Как я уже предупреждал, насилие на улицах будет осуществляться с применением реально существующих образцов огнестрельного оружия. Например, широко рекламируется автоматический дробовик «The Jackhammer», возможно, некоторым из вас знакомый по лучшей, на мой взгляд, экшн-игре прошлого года. Fallout 2 называется. Кто сказал «RPG»? Идите, юноша, идите, без вас интересней. Пардон, отвлекся. Так вот, ребятки не только сумели выучить слово «баллистика», но и постарались воспроизвести ее в игре как живую... в полный рост. Ну, что ж, я уже обещал, что за корректное воспроизведение оружия могу простить игре все... ну, почти все... ну, во всяком случае, многое.

В общем, планов громадье, но как в это играть – пока неясно. Шоты симпатичные, сюжет... об этом я, пожалуй, помолчу. Стоя. Полчаса. Свежие идеи присутствуют, хотя и хорошо скрываются. Будем ждать? А как же... От весны не уйдешь. Придется!



FINAL FANTASY VIII

Разработчик:	**Squaresoft**
Издатель:	**Eidos**
Выход:	**начало 2000 г.**
Жанр:	**Action/RPG**

Жанр action RPG пришел на платформу PC с приставок сравнительно недавно. Скорее даже можно сказать, что именно серия Final Fantasy (вернее, ее седьмая часть) является прародителем сего интересного поджанра. Основное его отличие от классической RPG – динамичность происходящего и некоторая легкость игрового процесса. Скажем, если в какого-нибудь «Бихолдера» народ играет для того, чтобы его пройти, то в Action RPG это не главное. Самое интересное, что рано или поздно вы игру все равно пройдете, более того, сама игра как бы подсказывает вам следующее действие, не требуя особых усилий со стороны серого вещества. Здесь главное – сам процесс, процесс хождения по бескрайнему таинственному миру, процесс созерцания. Ближайшим аналогом добротной Action RPG является какая-нибудь ненапряжная книга жанра Fantasy. Где после двадцатой страницы читателю становится ясно, что хорошие все равно рано или поздно победят всех плохих, что вон тот злой маг стремится к мировому господству, но вон тот славный парень с аршинным мечом ему обязательно помешает. Книга привлекает описанием, чарующим языком и проработкой мира, в который она как бы приглашает читателя. То же самое и в Action RPG: все действующие лица известны заранее, вам же предлагается отыграть написанный авторами сюжет и посмотреть, как по их задумке это должно выглядеть. Определенный отпечаток на весь жанр в целом накладывает тот факт, что сам жанр зародился на приставках (NES, SNES, PSX), а аудитория игровых консолей не любит заумных квестов и мозгодробительных стратегий, предпочитая что-нибудь попроще, побыстрее да покрасивее.

Поэтому появление Final Fantasy VII на PC вызвало в игровой публике весьма противоречивые реакции. Матерые RPG'эшники, мягко говоря, недоумевали, а грубо говоря, рвали и метали, узнав о существовании игры, где первый встречный с радостью расскажет, что надо делать дальше; где уровень ваших бойцов растет сам по себе; где атака и магия в первую очередь красивые и только потом действенные. И это нечто называется RPG?! Извините! Те же, что попроще, с упоением играли в творение Squaresoft и недоумевали: почему же на PC так мало таких изумительных игр? Автор, кстати, именно из-за FF VII приобрел себе PlayStation, так как, увидев игру единожды, уже не мог полгода ждать выхода официальной версии. Для тех же, кто даже и не слышал о существовании FF VII и никогда не играл в приставочные RPG, вкратце обрисую, что из себя представляет жанр Action RPG. Представьте себе группу размером от трех до пяти участни-



ков. Группа передвигается по гигантскому игровому миру, постепенно развивая общую сюжетную линию. Она, кстати, как правило, одна, хотя в огромном количестве присутствуют различные дополнительные ответвления и необязательные квесты. Бои происходят на отдельном экране и представляют собой зрелищную схватку с видом сбоку, происходящую в пошаговом режиме. Собственно, все.

Семь пятниц Squaresoft

Смена всех основных действующих лиц и сохранение главенствующих принципов игрового мира есть визитная карточка серии Final Fantasy. В каждой игре вам предлагается «прочитать» очередной том из истории фантастического мира, где наука и магия мирно сосуществуют бок о бок. Мира, населенного забавными пушистыми зверьками Чокобо, напоминающих больших куриц. Куры, кстати, – тоже основная часть любой игры.

На этот раз нам предлагают отыграть роль солдата-наемника Скуалла. Молодой человек, оказавшись в центре конфликта двух противоборствующих фракций, становится участником гигантской интриги и уже даже не представляет, кому из своего окружения он может довериться, а кому нет. Добавьте сюда немного романтики и историю любви главного героя и героини, и получите весьма, казалось бы, заурядную завязку для дешевого романа. Но первое впечатление обманчиво. Завязка заурядна, а сам роман можно сравнить с вином пятидесятилетней выдержки. Рассказывать историю – все равно что заранее сказать человеку, читающему книгу, чем все кончится, поэтому не буду лишать вас удовольствия.

От серии к серии Squaresoft постоянно меняет игровой интерфейс, стремясь, по всей видимости, к полному совершенству. А нам приходится расхлебывать последствия креативизма дизайнеров и программистов, и чуть ли не полностью переучиваться, пересаживаясь с седьмой части на восьмую. Для начала обратим внимание на новую магическую систему. Если раньше все главные герои поголовно могли использовать заклинания посредством материи, то теперь они просто обычные люди и в магии ровным счетом ничего не смыслят. Но у каждого персонажа есть свой ангел-хранитель (Guardian Force). Он позволяет применять различные заклинания, использовать предметы и совершать прочие необходимые действия. Герой-одиночка способен разве что атаковать и пропускать ходы. Ангел-хранитель также обладает уникальной возможностью перехватывать заклинания противника. Таким образом, сражаясь с сильным волшебником, при наличии хорошей защиты и большего запаса хит-пойнтов можно вытащить у противника массу полезных заклинаний. Заклинания впоследствии можно использовать в схватке, причем не сразу же, а в любое другое время. Кроме того, хранители тоже получают очки опыта и с переходом на следующий уровень обзаводятся новыми бонусами и возможностями, позволяя, например, повесить на героя защитные заклинания либо заколдовать меч с тем, чтобы оружие наносило какой-либо магический вид повреждения.

Бои без правил

Ну, насчет «без правил» я несколько погорячился... Система ведения боя осталась все той же, а именно – пошагово-реалтаймовой. У каждого участника поединка есть шкала готовности, которая заполняется в зависимости от показателя скорости персонажа. После этого персонаж может произвести какое-либо действие, атаковать соперника, кастовать заклинание или применить какой-нибудь предмет. С физическими атаками, в принципе, все понятно. Разве что несколько изменилась система лимитов. Теперь критические удары можно наносить в любой момент, если ваш персонаж находится в весьма побитом, практически полуобморочном состоянии. В зависимости от выбранного лимита герой может нанести мощный удар либо произнести какое-нибудь полезное заклинание.

Однако наиболее мощной атакой является вызов ангела-хранителя, пришедшего на замену стандартных Summon'ов. После вызова хранитель какое-то время находится на поле боя, отражая все атаки противника, нацеленные на его подзащитного, а затем исчезает, вломив противнику так, чтобы тот на всю жизнь запомнил. Хранитель по достижении определенного уровня также может заколдовать оружие или броню персонажа, присвоив им магию какой-либо стихии. Использование предметов во время боя сведено до минимума. И объяснение тому весьма простое: у каждого персонажа есть ограниченное количество слотов действий, и любой мало-мальски опытный игрок поймет, что глупо было бы расходовать целый слот на Use Item, когда туда вполне можно поставить Use Magic и использовать заклинание Cure.

В графическом плане игрушка будет разительнейшим образом отличаться от своего PSX варианта. Squaresoft практически полностью переработала игровую графику, улучшив полигональные модели



и подняв качество графических спецэффектов на недосягаемый для PlayStation уровень. Причем, судя по тестированиям бета-версии, особых тормозов не наблюдается даже на системах среднего уровня. Но все это удовольствие, естественно, лишь для обладателей 3D-ускорителей. Да! И наконец-то сделали правильный формат видеофайлов для хранения роликов, а то в седьмой части все фильмы были запакованы с огромной потерей качества.

И напоследок еще один интересный момент. В Final Fantasy VIII есть несколько встроенных мини-игр. Одна из них, с использованием магических карт (что-то вроде местного Magic the Gathering), заслуживает того, чтобы ее издали в отдельном варианте. Также есть дополнительная программка для выращивания своего Чокобо, что-то вроде миниатюрного электронного «Тамагочи». Своего питомца по достижении определенного возраста можно будет засунуть обратно в игру и превратить, скажем, в ангела-хранителя.

Собственно, я-то эту игру уже прошел. Но когда она появится на PC, обязательно куплю и пройду еще раз. Чего и вам желаю. Она того более чем стоит.

О теории относительности

Абсолютно плохих игр не бывает. На свете всегда найдется хотя бы один человек, которому это нечто в VGA графике... нет, в CGA... нет, в Monochrome... а, ладно, пусть даже вообще без графики, без звука, без управления, со всевозможными приятными сюрпризами вроде отформатированного винта и сгоревшей видеокарты; так вот, будет такой человек, которому оно понравится. Хотя бы тот же создатель. А пока он (человек) есть, по всем юридически-игровым нормам игру нельзя назвать плохой.

Бывают очень слабые игры. Которые никогда даже не проберутся в насквозь дырявый и неправильный Internet TOP 100 просто потому, что ни один нормальный человек их не запустит. Еще бывают просто слабые игры. Это когда каждый первый встречный при произнесении названия начинает материться и кричать, что своими руками повесил бы всю команду разработчиков, не пожалев на святое дело шнур мышки, а «этого @$# рекламщика», который написал на коробке роскошное резюме, убить мало.

Середнячки, как правило, появляются на рынке, отбивают вложенные в них деньги и тут же исчезают с прилавков, отправляясь пылиться на склад и освобождая место очередной порции «новинок». Кому-то они даже нравятся, кто-то от них без ума, но все эти личности принадлежат к давно сформировавшемуся классу исключений изо всех без исключения правил. Во как!

Слава Богу, хороших игр хватает за глаза. Можно даже сказать, что хороших игр больше, чем всех остальных, вместе взятых. В эту же группу входят и неплохие середнячки, и многочисленная армия клонов (почему? А сами подумайте – клоны ведь делают с мегахитов, и единственным серьезным недостатком первых является лишь чрезвычайное сходство). По большому счету, любая игра, принадлежащая к жанру Action/RTS и их производным, является хорошей, ее обязательно кто-нибудь купит, пожалеет и в идеале похвалит.

Очень хорошие игры – это те, о которых знает ваш сосед по площадке, в прошлом году получивший от родителей в подарок на день рождения новенький PII взамен сломанной «Денди», «чтобы сыночек мог играться в Lines и развивать логическое мышление». Сосед черпает сведения с обложек компьютерных журналов, которые он исправно покупает каждый месяц, но дальше обложки не прочитывает. Верный признак: если на обложке написали большими буквами «C&C 2: Tiberian Sun – читайте в следующем номере», значит, игра принадлежит к классу очень хороших.

«Великолепные» игры выходят с периодичностью раз в месяц. Пропустить их невозможно – вам на каждом ходу будут кричать, что, мол, в следующем месяце выйдет очередной «Супер-гипер-пупер-мегахит» и что его обязательно надо купить и поставить на полку. Что с ним делать дальше, уже ваше личное дело. Кто-то называет такие шедевры блокбастерами, встречаются и их ярые ненавистники, но самым точным критерием в этом вопросе являются сами журналисты: если авторы игровых изданий начинают с завидным постоянством сравнивать все выходящие новинки с какой-либо игрой, выставляя ее эталоном качества, значит, она оным и является. Однозначно.

Культовые игры – те, которые основали новый жанр либо подняли планку качества хотя бы на десять сантиметров выше прежней отметки. Ярых ненавистников им не видать, как своих ушей, есть одни лишь ярые поклонники. У всех разные вкусы, но когда разговор заходит о культовой игре, все участники обсуждения тем или иным образом выражают одну и ту же мысль: «Кто бы спорил! Quake (Civilization, Dune 2) вне конкуренции!»

Идеальных игр не бывает, и точка. На свете всегда найдется хотя бы один человек, которому это нечто, в полигональной графике... нет, в воксельной... нет, в фотореалистичной... а, ладно, пусть даже с полным погружением в виртуальную реальность, с всеми ощущениями и передачей информации непосредственно в мозг, за бесценок и с кучей различных бонусов вроде нового компьютера и годового подключения к Интернет; так вот, найдется такой человек, которому оно НЕ понравится. Хотя бы тот же слепоглухонемой инвалид, потерявший мозг при рождении. А пока он (инвалид) есть, по всем маразматически-идиотическим нормам игру нельзя назвать идеальной.

Но есть одно маленькое «но». Хотя количество идеальных игр и стремится к нулю, но у каждого человека есть своя собственная, на его взгляд, идеальная игра. Которая запомнится ему на всю жизнь, будет приходить в радужных фантазиях и преследовать в кошмарных снах. Для всех окружающих она может ничем не выделяться из числа других. И даже сам человек не сможет объяснить, почему именно этот кусочек чужой фантазии оставил в его душе глубокий след. Сколько людей – столько мнений. И потому идеальных игр великое множество. Мне, например, нравится **Unreal**. Который **Tournament**. Который уже вышел.

Их ждали и знали

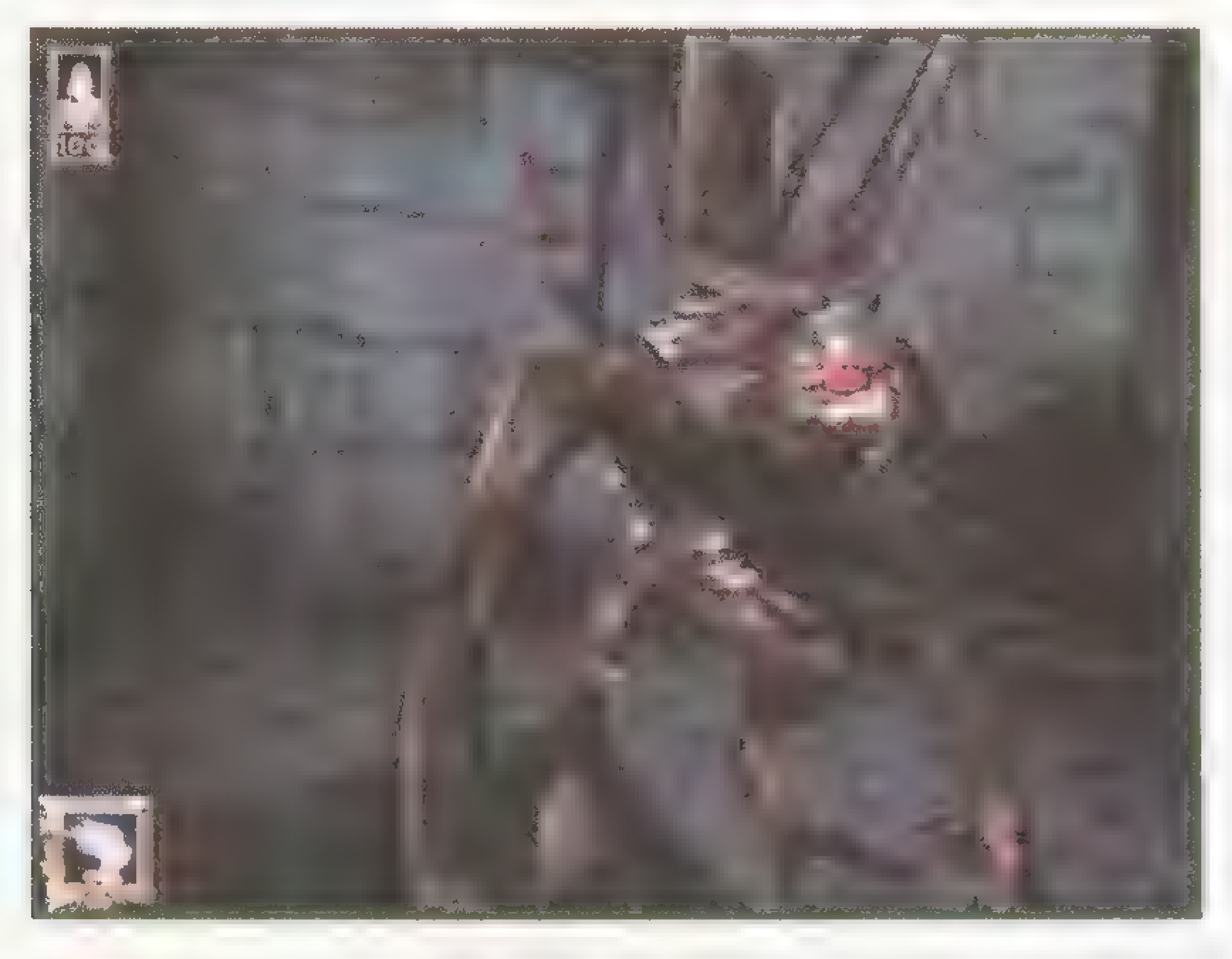
Причем **Omicron** ждали не только игроки, но, вероятно, еще и поклонники музыки Дэвида Боуи. Два года назад, когда в сети только появилась информация об этом весьма амбициозном проекте, основными его достоинствами выдвигались то, что он будет крут, чрезвычайно крут, просто как никакой другой крут, а еще музыку там писал сам Дэвид Боуи! Чувствуете? Если уж даже музыку пишет такой великий человек, то что уж тут говорить о графике, сюжете и прочих составляющих? Однозначно на уровне!

Музыка действительно великолепная. Но не могу себе позволить выражение, что «она соответствует игровому процессу». Больно уж плох этот самый процесс, и не хочется приплетать его в роли поручика Ржевского, чтобы он все тут опошлил. Показательный случай того, как разработчики под давлением издателя вынуждены отказаться от 90 процентов своих первоначальных идей. А ведь как все начиналось, как хорошо все начиналось...

Игра – как жизнь, жизнь – как игра. Детальнейшая и проработанная вселенная с кучей различных персонажей, главный герой которой никогда не умирает. Смерть, превращенная из досадной неприятности в весьма увлекательный процесс переселения в другое тело, а как следствие – многоликость персонажа, постоянно меняющего лицо и способности. По зрелищности и графическому оформлению схваток грозились переплюнуть третий Tekken (кто не знает, это такая игра на приставке – лучший файтинг из всех существующих), а сюжетную линию обещали как в хорошем романе. Диалоги и взаимоотношения с другими героями; интерактивный мир – бьем все, что хотим, идем куда глаза глядят; и, само собой, графика, о которой никто и не мечтал. Это все в мечтах. Теперь откиньте вселенную и сюжет, уберите две трети хвалебных эпитетов в адрес графике, сократите вселенную до весьма скромных размеров, и поймете, что получилось в результате. Немного получилось-то.

Wheel of Time, исключительно по аналогии с Omicron, вероятно, будет интересна поклонникам творчества Роберта Джордана, так как игра основана на вселенной его книг. Но пусть сей факт не отвратит всех тех, кто ничего не знает о творчестве оного писателя – играть можно и без этого. И без этого играть однозначно надо, потому как свет давно уже не видывал настолько качественного смешения жанров. RPG плюс Action – практически формула успеха, уж в данном случае точно.

Оружия нет. Вообще нет, то есть в принципе. Магия – да, во всех ее проявлениях, которые только можно было придумать. Громадный арсенал атакующих и оборонительных заклинаний плюс всевозможные полезные спеллы, в какой-то мере



заменившие инвентарь персонажа: например, заклятие полета или хождение сквозь стены. Однако полбеды, если бы заклинания всего лишь были, ан нет – разработчики сознательно заставляют нас их использовать. Порой попадаются уровни, пройти которые без применения магии просто невозможно. Скажем, плыть против течения, не наложив заклинание сопротивления водной стихии, смерти подобно.

На уровнях полно различных ловушек. Монстры умные и проворные как тараканы – выносят на «раз». Про графический движок можно сказать одно слово – Unreal. Чувствуется, что игра сделана с душой – полно множество интересных особенностей и оригинальных фенечек; чего стоит новый Multiplayer режим, в котором игроку необходимо защитить уровень от вторжения монстров. Всем брать в больших количествах.

Что-то в последнее время разработчики довольно часто используют в качестве сюжета для своего нового проекта какой-нибудь известный роман. За примерами далеко ходить не надо – продолжатель знаменитой теперь уже трилогии Gabriel Knight от Sierra с глубокомысленным названием **Blood of the Sacred, Blood of the Damned** основан на историческом романе, приглянувшемся главному дизайнеру игры. В лучших традиция серии дело происходит в одном старинном городке, где еще чувствуется дух средневековья. Главный герой получает поручение от местного аристократа разобраться с ночными грабителями, регулярно посещающими его виллу. Приехав в городок, Габриэль узнает страшную новость – ночные странники похитили сына вельможи. Вот вам и обычная для серии GK мистическая завязка, предваряющая основное действие. И кто бы мог подумать, что с течением времени главному герою предстоит столкнуться с куда более страшной тайной, нежели банальный киднэппинг?

Графический движок – трехмерный. Свободно плавающая камера. Хорошая подборка персонажей, воссозданных с реальных людей с применением технологии motion-capture. Звук и музыка – как обычно. Глупо что-либо еще говорить о данном квесте: если вы являетесь поклонником жанра, то прекрасно все поймете и без моих объяснений. Для остальных сделаю исключение и поясню: Gabriel Knight 3 имеет все шансы стать лучшим квестом года. Или уже им стал. По умолчанию. Хотя бы из-за репутации серии.

«С миру по идее – нам на игру», – подумали разработчики и создали **Age of Wonders**. Получилось весьма неплохо, хотя при первом же знакомстве в мозгу всплывает старинная поговорка: «Новое – это хорошо забытое старое». Master of Magic – классная игра? Позаимствуем оттуда парочку идей, а заодно и Warlord'ов перетрясем на предмет чего-либо интересного. Очередная пошаговая фэнтэзийная стратегия, изначально позиционировавшаяся как главный конкурент третьим «Героям». Несмотря на долгие годы разработки, конкурент не удался – получилась просто хорошая игра. Весьма сильна RPG составляющая, в частности, присутствует мощная система генерации персонажей и хорошо сбалансированная прокачка героев и юнитов.

Основной упор в игре сделан на магию. Во-первых, это ресурс, во-вторых, заклинаний великое множество, в третьих – ну надо же было хоть в чем-то HoMM3 переплюнуть! В игре двенадцать различных рас, одна четверка дерется с другой, оставшимся четверым конфликт глубоко безразличен, и их вполне можно привлечь на свою сторону. Весьма интересна модель отношений участвующих рас к персонажу: если вы, скажем, зарекомендовали себя как умный и справедливый правитель, то нейтральный город может предложить войти в состав вашей империи.

Изюминкой игры является режим тактических сражений. Первое, что сразу бросается в глаза, – огромный размер поля боя (или же, с другой стороны, буквально микроскопические фигурки юнитов). Сражения походовые, во многом похожи на wargame'ы, в частности, стрелковые юниты, равно как и пехота, могут промахнуться. Спецэффекты магии удались на славу, да и сам графический движок в общем и целом весьма недурен собой. Мило, мило... играть будут.

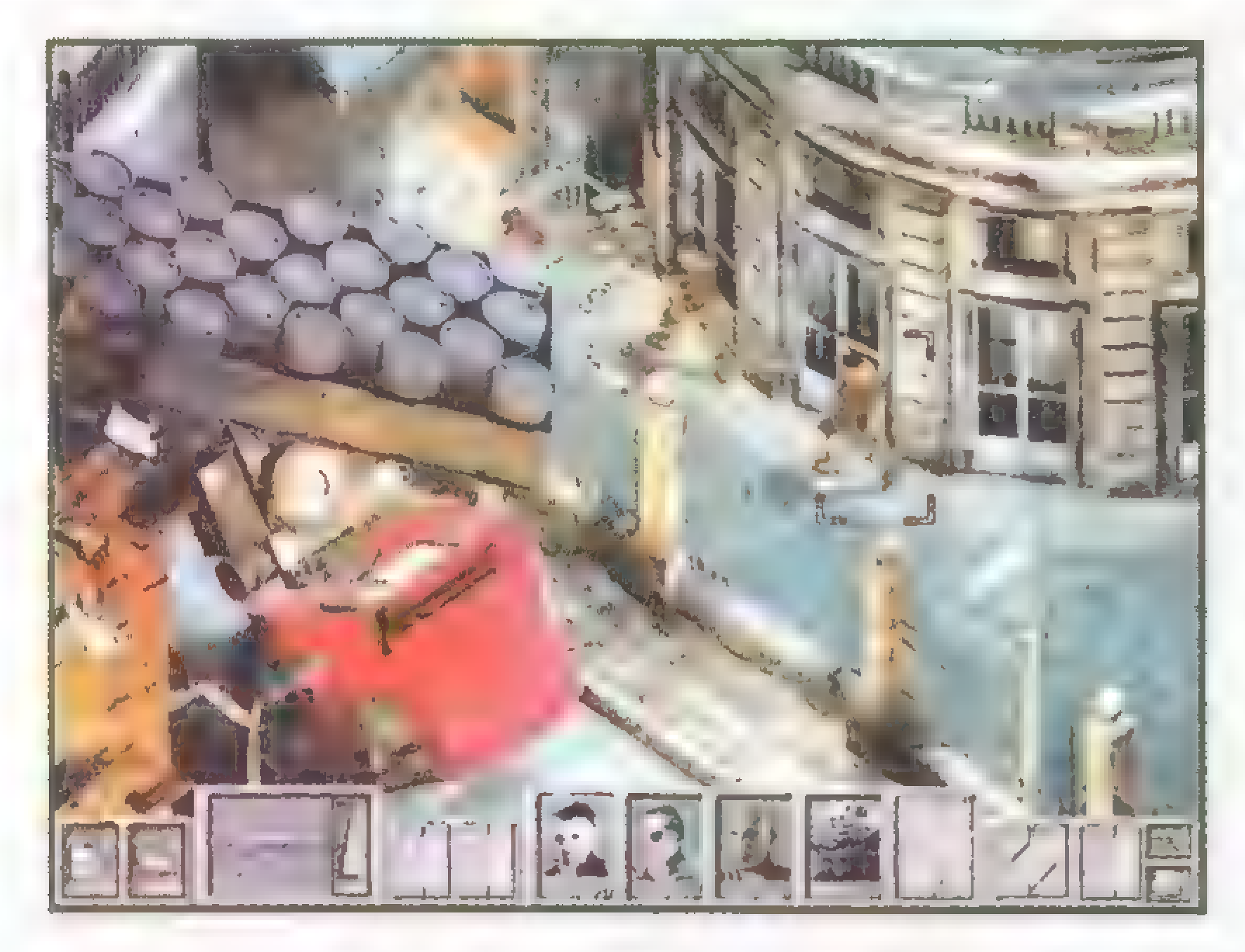
FIFA 2000 ждали, ждали по определению. Самая любимая народом спортивная серия, ни больше – ни меньше. Разумно было надеяться на что-нибудь революционное, индекс 2000 обязывает к этому. Что ж, можно по домам – революция, как всегда, отменяется. Честно говоря, то, что добавили, вряд ли перевесит то, что убрали или просто не смогли ввести. Перед нами немного подретушированная версия все той же игры. Ноябрь 98 – ноябрь 99; не изменилось ничего. Не хочу показаться навязчивым, но можно сделать лучше. Примеры есть, и все у той же Electronic Arts. **NBA Live 2000** – великолепный, отлично сбалансированный и близкий к идеалу баскетбольный симулятор. Видимо, спортивная игра года. И споры здесь бессмысленны – развитие только этой серии EA Sports можно безоговорочно считать прогрессивным.



Их не то чтобы ждали

Иногда кому-то удается воплотить весьма привлекательную для масс идею и обеспечить ошеломляющую продаваемость своему творению. Вспомните симулятор бандитских разборок GTA и скажите, встречали ли вы раньше что-нибудь подобное? То-то и оно, что DMA Design оказалась первой, кому удалось смешать «микромашинки» и аркаду с видом сверху. В ноябре появилось продолжение, практически тут же локализованное компанией «Бука». Изменений в **GTA 2** не особенно много, основной переработке подвергся разве что графический движок, так как пиксели в 320*200 в третьем тысячелетии явно не котируются. Суть же осталось прежней.

Оказавшемуся в шкуре рядового гангстера игроку придется выполнять работу угонщика, грабителя и курьера сразу. Разработчики добавили кучу новых машинок, дабы их всегда можно было тормознуть и, учтиво выкинув водителя на асфальт, прокатиться с ветерком. Миссии ничего особенного собой не представляет, иногда, правда, конкретные детали выясняются в процессе выполнения очередного задания. В бандитском кругу появились представители русской диаспоры, которых решительным об-



разом не устраивает капиталист «Zaebatiy». Транскрипцию писать не буду, но и так всем и каждому понятно, насколько этот капиталист всех... Русификация выполнена на весьма хорошем уровне – похоже, «Буке» удалось полностью наладить все стадии процесса «обрусения» зарубежных переселенцев.

Раз уж зашла речь о русификациях, то однозначно стоит упомянуть проект **«Горький-17»** от Snowball и 1С. Теперь я уже со стопроцентной гарантией могу сказать, за кого пойдет голосовать Климов и вся команда Snowball'цев на выборах? Какие могут быть вопросы! Само собой, за министра МЧС – Шойгу. Ради чего, спрашивается, надо было перевирать весьма интересную предысторию и перекраивать игровой мир, меняя НАТО на МЧС и Джона на Ивана? Нет, я, конечно, понимаю, что в американской версии игры русские были представлены хуже некуда, но и патриотизм должен иметь границы. А превращать секретный объект Gorky-17 и операцию НАТО в закрытый городок Горький-17 и экспедицию МЧС... с другой стороны – весьма оригинальная шутка.

Jagged Alliance видели? Совсем не похоже. Вернее, сходство настолько отдаленное, что «Горький-17» проще было бы назвать явным антиподом, нежели пародией или клоном. Слишком аркадна система боев, слишком зрелищны сражения, особенно на фоне тактической и сверхреалистичной системы JA. У вас интернациональная команда из трех человек, перед которой стоит, на первый взгляд, весьма простая цель – пробраться на заброшенный секретный объект, а дальше действовать по обстановке. Дальше придется много драться, причем есть тут один маленький пунктик: практически все битвы решаются на этапе первых трех-четырех ходов и все зависит от правильной группировки сил. Вот даже и не знаю, как это обозвать: то ли достоинством, то ли недостатком. Вся игра проходит в Горьком-17, связь с внешним миром практически отсутствует, то бишь оружие и аптечки являются подножным кормом.

Теперь пару слов о русификации. Английской версии в России, скорее всего, не будет, а значит, тем, у кого язык Толстого в играх вызывает рвотный рефлекс, придется туго. Утешает одно: локализация действительно сделана грамотно и качество. Обычные придирки касательно интонаций актеров, которые не видят, что они говорят и зачем они это говорят. Язык хороший, слегка литературный. Короче, все любителям простоватых стратегий, кому JA оказался не по зубам, однозначно рекомендуется.

Еще чуть-чуть, и Diablo 2 можно уже будет не ждать. Слишком много прекрасных RPG появилось за последнее время, и детище Blizzard уже имеет реальные шансы не успеть к раздаче пирога. Одной из таких достойных RPG как раз и является **Revenant**. Странник наш, воскреснув из мертвых, получает задание расправиться с культом темных магов, сердца которых требуют перемен (видать, поклонники Цоя). В этом благородном занятии ему никто не помогает, то есть скитаться по таинственному фэнтезийному миру вам придется в гордом одиночестве.

Очередная полукровка, на удивление добротная и привлекательная. Система RPG упрощена до того уровня, когда в ней уже и грудной ребенок разберется. Есть две основных стези – мага и воина, выбор за вами, в зависимости от личных пристрастий. Достоинством Revenant, в полной мере освещенном во всех обзорах, несомненно, является система ведения боя. Эдакий Mortal Kombat. Со всевозможными приемами, бросками, блоками и прочими атрибутами классического файтинга. Добавьте сюда возможность кастовать заклинания, и поймете, насколько зрелищно действие, происходящее на экране. Без толку что-либо объяснять, гораздо проще посоветовать купить игру и увидеть все собственными глазами.

Графика находится на следующей ступени развития после Baldur's Gate. Рисованные бэкграунды и полигональные модели персонажей. Спецэффекты и освещение – предмет гордости разработчиков, и им есть чем гордиться: при наличии хорошего 3D-ускорителя молнии и огненные всплески буквально завораживают. Нет, все же Diablo определенно стоит поторопиться.

Кстати, к вопросу о значимости качества картинки. Есть такая игрушка – **TrickStyle**. Так вот, не будь там обалденной, сумасшедшей, чумовой и просто потрясающей графики, на нее просто не обратили бы внимания. А не обратив, не оценили бы. И это неправильно, ибо TickStyle достойна лучшей участи, она достойна гимнов и восхвалений. Крамольная мысль, но это чуть ли не единственная *настоящая аркада* этого года. Она проста и совершенна, элегантна и элементарна в освоении. Все действие завернуто вокруг тех самых диковинных ховер-досок, о которых мы так долго говорили в прошлом номере. Мечта детства, «летающий скейт» из «Назад в будущее» в виртуальном воплощении. Отсюда и все бордерские закосы. Суть соревнований проста и разнообразна одновременно: обычные гонки по городским кварталам, слалом, показательные выступления, спортивные игры, работа на half-pipe'е и, конечно же, трюки. О, о них у нас разговор особый... «400 возможных комбинаций» на коробке – это не опечатка, это стиль жизни. Не волнуйтесь, десяти пальцев хватит – управление не перегружено. Просто оно очень умело составлено и подается исключительно в процессе игры. Прошел трассу – получи новый трюк, выиграл соревнования – доску. Все просто и логично. Одно плохо – слишком коротко. Уникальный случай. Единственная игра за последнее время, где я страстно хотел повысить уровень сложности. Чтобы TrickStyle жил на моем компьютере. Чтобы было чем заняться долгими зимними вечерами. Чтобы удовольствие не кончалось никогда.

Есть такой класс игрушек – фанатские. Они же не понятые массами, они же вызывающие поросячий восторг у определенного контингента людей. И серия Creatures – явный представитель данного класса. Но мечта любого издателя – сделать игру привлекательной для максимально большой аудитории. И иногда в жертву этому приносится тот шарм, та изюминка, за которую игру любили. **Creatures 3** – явный пример такой пагубной привычки.

Поклонникам второй части не надо напоминать, чем закончился процесс выведения норнов на Альбии. Мир симпатичных существ стал слишком тесен, и разработчики вынуждены были его оставить. По сюжету, на планете случился какой-то гигантский катаклизм и все вынуждены были претворять в жизнь святой принцип «спасайся, кто может!». Пришлось в темпе вальса строить местный аналог Ноева ковчега, грузить в ракету «каждой твари по паре» и «делать ноги» к далеким звездам. Дальше все как в сказке: ракета ломается, система жизнеобеспечения продолжает работать, а вам остается лишь одно – растить подопечных в таких неблагоприятных условиях.

Может быть, разработчики пытались сделать квест. Вероятно, они хотели ввести в игру как можно больше интересных моментов, сделать ее иной, нежели первые две части, но все головоломки стали своего рода заморочками и не самым лучшим образом сказываются на играбельности. Подумать только! Вам надо расти норна, а вместо этого требуют найти генетический компьютер, а потом исследовательский центр, потом еще что-нибудь. «Какой, к черту, компьютер!» – воскликнет бывалый норновед, и будет прав. Игрушка-то прежде всего ценится за счет возможности создать свою собственную, пусть косую и неуклюжую, но мыслящую субстанцию, а вам в этом всячески мешают. Во вторую часть играли? Вот и играйте, третья вас лишь огорчит.

Никогда бы не поверил, что второй Pentium работает в два раза медленнее морально и физически устаревшей PlayStaton. Не поверил бы, если бы не увидел доказательство сего печального факта воочию. Resident Evil видели, нет? Этакая бродилка с полигональным персонажем и заранее отрендеренными фонами. Представьте то же

самое на компьютере, с чуть более красивыми эффектами освещения и затенения. Теперь примите как данность, что все это несусветно тормозит на PII-300, и получите прекрасное представление о **Nocturne**.

Технологически игрушка убежала на полкилометра вперед паровоза. Практически, с точки зрения рядового геймера, ничего из себя не представляет. Средненький то ли quest, то ли Action с совершенно невнятным главным героем и ничем не выделяющимися монстрами. Тридцатые годы, два верных пистолета с серебряными пулями и вампиры, в великом множестве кончаемые к такой-то матери. Атмосфера horror и черный юмор в избытке. Четыре эпизода по десять уровней каждый. Надо пройти. Если машина потянет, потому как системные требования из-за «великолепной системы спецэффектов» просят третий Pentium. Точка или многоточие – на ваше усмотрение. Хотели чего-то особенного, получили все как всегда.

А они просто взяли и появились

Идеальным примером добротно сделанного клона является **Pharaoh**. По сути дела – полная копия экономической стратегии Caesar 3, как в плане движка, так и в плане играбельности. В принципе, что еще надо для полного счастья фанату игрушки? Новых карт побольше, да юнитов покрасивше, и не беда, что оные юниты являются полными копиями чего-то встречавшегося ранее. Древний Египет – богатая тема, так почему бы ее не покопать вглубь и не сделать на ее основе очередной набор миссий, объединенных сюжетной концепцией? Графический движок, естественно, тот же самый. Иными словами – «все те же и вид сбоку».

Интересно, может ли игра с индексом «6» претендовать на оригинальность? **Test Drive 6** гордо доказывает, что нет. Все те же аркадные будни под классную музыку. Жаль, а ведь могло получиться нечто блестящее. Пока на шедевр не тянет – продукту не хватает агрессии. Да, это смешно, но факт есть факт, и от него никуда не деться. Впрочем, чего-то подобного мы и ожидали. Берите пример с Need for Speed, ребята!

Ладно, открою вам еще один секрет: **Test Drive Off-Road 3** – это не неожиданное откровение. Новостью был лишь сам факт создания игры после абсолютно отстойной второй части. Кто мог подумать, что они решатся на такое. Решились. Ну, что тут можно сказать, ведь само название серии – это уже диагноз. Однако! Видимо, смена издателя пошла ребятам на пользу – в это уже можно играть! Заметьте, какой прогресс! Даст Бог, следующая часть даже будет (не побоюсь этого слова) *интересной*... Но пока – в мусорную корзину. Однозначно. Разве что вы не помешаны на джипах и прочих средствах по укреплению бездорожья...

Теперь о **Dirt Track Racing**. Появившись практически из ниоткуда, игра ввела некоторых журналистов в полный столбняк. Рассуждая здраво, ноль оригинальности и какой-либо развернутой концепции, есть лишь размытая дорога и тупое нарезание кругов. Но сам процесс... Чувствовать, как машина послушно уходит в занос, пытаться сделать его управляемым, манипулировать с газом и ручником... В принципе, это все, и больше ничего. Игры как таковой здесь нет. Вещь для тех, кто умеет наслаждаться малым.

В полку авиасимуляторов очередное пополнение – две игры, чрезвычайно похожие и при этом такие разные. **USAF** и **SU-27 Flanker** – два продукта, во главу угла которых поставлена прежде всего реалистичность процесса. В обоих случаях присутствует практически идеальная модель самолета, там и там предусмотрена масса настроек и неплохие тренировочные курсы. Сославшись на патриотические чувства, отмечу, что в SU-27 Flanker чуть лучше проработанные наземные ландшафты и модели самолетов, но справедливости ради надо признать, что интерфейс в USAF гораздо привычнее и удобнее. В общем-то глупо сравнивать эти две игры. Обе заслуживают похвалы и достойны того, чтобы потратить на них некоторое время.

Классические квесты всегда были большой редкостью. Классические квесты от Cryo всегда были большой ценностью. Поэтому обязательно обратите внимание на игру «**Атлантида II**». Весьма качественный продукт с хорошими, требующими вдумчивости и кристально понятными после непродолжительно раздумья головоломками, добрыми и наивными персонажами, которые, как это обычно бывает в квестах, исключительно тупы и вместе с тем милы в своих попытках «нагрузить» персонажа лишней информацией. Движок вроде бы как трехмерный, хотя на самом деле – обычная панорамная технология с натянутой на полукруглую стенку текстурой и плавным обсчетом перемещений. Персонажи трехмерные, двигаются хоть и неестественно, но красиво. Локализация, подумать только, хорошая. Третий раз за статью, и третий раз хвалебные эпитеты... Куда мир катится!

Мне как-то даже неудобно называть **Half-Life: Opposing Force** затасканным словом «клон». Уж больно хороша игра, уж слишком много нового впихнули туда разработчики. Тот же самый Half-Life, при этом не потерявший ни грамма привлекательности. Вам предлагается пережить сюжетную линию самой лучшей игры 1998 года еще раз... но по ту сторону баррикад. То бишь в лагере спецназовцев и вояк, которым глубоко безразлична великая миссия Гордона Фримена, а есть лишь однозначный приказ – очистить исследовательский центр от всяких неизвестных личностей. Новое оружие и новый инвентарь, старые герои и те же самые карты. Два новых Multiplayer режима. Графический движок старый. Знаете, чем-то напоминает две разные книги об одном и том же событии, написанные разными писателями. Бегать по уровням и смотреть на все глазами не спасителя, но солдата – нет, буквально лучший add-on года!

Лет пять назад японская фирма Taito одной из первых создала 32-х битный аркадный аппарат. И одной из первых игр на новой платформе Taito-F3 было логическая аркадка Puzzle Bobble. Суть ее проста: внизу экрана сидит симпатичный динозаврик и стреляет разноцветными шариками, заполняя ими прямоугольный стаканчик. Три и более шариков одного цвета, сгруппированные друг с другом, уничтожаются. Цель игры – очистить стаканчик, прежде чем уровень шариков достигнет пола. Игра пользовалась ошеломляющим успехом, недаром ведь говорят, что все гениальное просто. И всем любителям Gubble'ов, Pit Droids'ов и прочих



симпатичных головоломок рекомендую обязательно посмотреть **Bust-a-Move 4**, четвертую часть серии Puzzle Bobble. Идея осталась прежней, и это значит лишь одно: играть по-прежнему очень и очень интересно.

OK, согласен на все 100: **Armored Fist 3** – не самый неизвестный или нераскрученный проект. Но надо же было где-то про него писать? Ибо вещь получилась отвратительная. Практически во всех отношениях. По сравнению, скажем, с **Panzer Elite**. Тоже, прямо скажем, не шедевр, однако он: а) является симулятором танка, б) является лучшим симулятором танка, чем Armored Fist 3. Так что если, не приведи Господь, вам захочется чего-нибудь подобного, берите PE. Или соленый огурчик.

Nations: Fighter Command некоторые даже ждали. Например, ваш покорный слуга. Однако ничего, кроме «Фу-у-у-у-у...», и он сказать не может. Да, взрывы красивые, ну и модельки ничего. Только это не симулятор. И не аркада. Так, нечто среднее, напоминающее худшие продукты Novalogic. А жаль. Проект был в достаточной степени амбициозным и многообещающим. Провал, опять провал.

Смотришь на все это безобразие, свалившиеся на наши головы, и думаешь: «Господи! Что же будет, когда до Рождества дело дойдет?!» И страшно, и вместе с тем весело. Не обижают в последнее время нашего брата, не скупятся разработчики на новые игрушки, ну как этому не порадоваться. Так что поздравляем всех заранее с наступающим Новым годом и прощаемся. Да, именно прощаемся...

Два человека,
два редактора, два игрока...
Игорь Власов и
Дмитрий Бурковский

Красота спасет мир путем приведения Света и Тьмы в соответствие. Концепт от Cryo

АТЛАНТИДА II

Разработчик:	**Cryo**
Издатель в России:	**1С**
Локализация:	**«Нивал»**
Выход:	**ноябрь 1999 г.**
Жанр:	**квест**
Требования:	**P-166, 32 Мб**

Графика:	☆★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★





Ай да молодцы! Буквально. Игрушка получилась красивой и увлекательной. Добротный квест. И нормальная локализация. Что еще нужно для счастья?



Новая надежда

История, конечно, слегка невнятная. Без европейских тенденций в игровой индустрии не обошлось. Не люблю, когда куда-то девается проливающий на все свет заставочный ролик, и не очень люблю, когда речь заходит об абстрактных Свете, Тьме и предначертании. Но, как бы то ни было, на сей раз вы в шкуре фундаментально раскосого юноши Тэна, судьба которого странным образом напоминает судьбу другого персонажа: он должен восстановить баланс между Светом и Тьмой. Вам предстоят увлекательнейшие путешествия по мифическим и не очень мирам в поисках утраченного баланса. На этом вступительную часть позвольте закончить. Предстоят, ну и хорошо.



Над седой равниной моря

Крути головой куда хочешь! Повсюду красота. Состоявшийся промеж начальства небольшой спор по поводу того, полигональный это или векторный движок, вынуждает меня разъяснить ситуацию: окрестные красоты представляют собой одну картинку, нарисованную на большом листе бумаги; перемещение мышки приводит к перемещению камеры относительно листа. Небольшая корректировка нарисованного приводит к тому, что происходящее на экране начинает совсем создавать ощущение поворота головы. Движок спрайтовый, и не более того; но это так, к слову.

Красоты от этого хуже не становятся. Очень жизнерадостно выглядят китайские небеса и храмы, монгольские заснеженности, ацтекские пирамиды и пр. Голова крутится свободно, курсор болтается посередь экрана, но, в отличие от «Амерзона», он маленький и потому не мешает. Говорящие головы еще больше продвинулись в плане мимики, причем на всякий случай для начальства поясню, что это не видео. Наибольший прогресс – у переходов: просто отлично. Практически без выпадения из основной картинки. Пятерка.





За неимением слов, дабы выразить восхищение, будем заканчивать разговор о графике. Все то, что называется оформлением, делает пятерку еще пятерочней: сам по себе обычный курсор превращается при наведении на предмет во что-то такое маленькое, хорошенькое, которое так крутится, крутится... Ой! Ой-е-ей! Девушки в ва-асторге!

Народ хитрый, но справедливый

Почему мы, собственно, начали с разговора о графике? Да потому, что уж больно красиво. То есть настоящая такая пятерка. Бросается в глаза. А вот теперь об игре.

У Cryo получилось главное – на сей раз ее пазлы не являются условным «геймплей-образующим» довеском к графике, а интересны сами по себе. Возьмем конкретный пример.

Были мне вручены пожилым китайцем черепаха и табличка с изображением 12-ти чего-то. «Знаки зодиака, – решил я, даже особо не присматриваясь, – или они же 12 животных – те, которые «год свиньи». В общем, – думаю, – календарь мне сунули, потом разберусь». Поставил я черепаху в центр обода, на котором были выгравированы четыре китайских миниатюры 7*8, прослушал текст китайца о том, что черепаха выползает из озера, поворачивает к горе, поворачивает к пагоде... Покрутил какое-то время круг – не работает. А там как раз пагоды разнообразные и изображены. Присмотрелся повнимательнее, покрутил еще – не работает. Ну тут я, снобски настроенный в отношении криовских квестов, стал перебирать варианты. На это – с криками «какого черта!» и «не могу больше, Дениска Киселев, пойдем «Кока-колу» пить!» – ушло часа полтора-два. Когда варианты закончились, а пазл не решился, стало понятно, что имеет смысл что-то исправить в консерватории.

Ну, положим, до того, что не диск надо крутить, а самому ходить вокруг чана с черепахой, я допер быстро. Но дальше же встает вопрос выбора стартовой точки. Тут я, наученный горьким опытом, попытался все-таки подумать, и точка нашлась. Но так, интуитивно. Проделал я путь, а китаец говорит: «Черепаха наконец добралась до дома Тигра и теперь кратчайшим путем движется к дому Дракона». И восклицательных знаков добавляет. Ну, вы уже поняли: для того, чтобы определить кратчайший путь к дому Дракона, нужно было взять полученную ранее хреновину и посмотреть, где на ней Тигр и где Дракон. После чего портал распахнулся.

К чему я все это? Все в пазле было хорошо и на месте. И сообщение о том, что «вы, мастер Вэй, займете место черепахи», показывавшее, что самому надо бродить, а не изображать из себя ди-джея эпохи империи Цинь; и штука, заранее врученная и позволявшая четко определить, где чей дом находится; и масса других подсказок. Мне была дана достаточная информация, и возился я с пазлом долго исключительно из-за невнимательности. Из-за того, что не изучил материал на предмет подсказок. Наличие или отсутствие размышлений стоит двух часов времени – а что еще нужно от квеста? Надо сказать, что на следующем пазле я был существенно обстоятельнее и справился с ним быстрее.

Конечно, перегруженность информацией и нелогичность в квестах тоже присутствуют – но это скорее ложка в бочке, чем наоборот. Главный сдвиг – к здоровому геймплею – Cryo сделала. Блуждания по местности, сбор предметов, переговоры, нормальные пазлы – всего в меру. Конечно, все особенно выигрышно в обрамлении графики. В общем, посмотрим, что у них выйдет с Aztec: The Curse in The Heart of The City of Gold. До нирваны еще три выговаривания.



Бальзам по капле

О локализации говорить нечего. Потому что о хорошей локализации говорить нечего. Она незаметна. Еще не шедевр, но уже не раздражает. Это молодцы (особенно, кстати, забавно, что пионером пристойной озвучки стала компания, из стен которой вышло бессмертное «я готова». Много-много смайликов).

Коробка с майкой и открывашкой для пивных бутылок, на которой все логотипы изображены одним цветом (о ужас! Ужас! Ведущие правоведы игровой индустрии в шоке!), ждет вас за жалкие 24 доллара, jewel – за 9 (потому как четыре диска). Лучший ответ на вопрос, что подарить девушке, только что обзаведшейся компьютером. Натурально лучший.

P. S. При всех остальных достоинствах.

P. P. S. Да, кто-то еще не понял? «Атлантида II» – построенный в первую очередь на пазлах квест с видом из глаз, обзором на 360 градусов и небольшим количеством разных разговоров. Классический вариант с продвинутой графикой. Amerzone must die. Можете считать это формальным определением, пропущенным в начале статьи.

Константин Инин

Продолжение первой гангстерской игры. Спрайты умерли – да здравствуют полигоны!

GRAND THEFT AUTO 2

Разработчик:	DMA Design
Издатель:	Rockstar Games
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	action
Требования:	P-200, 64 Мб, D3D

Графика:
Звук:
Играбельность:





Первенец серии, воспевшей уличную преступность во всех её уродливых, но до крайней степени заманчивых проявлениях, появился в мае 1998-го года и назывался GTA. Игра представляла любому желающему возможность почувствовать себя в шкуре начинающего преступника, который путём угона автомобилей, подрывов и устранения конкурентов должен был добраться по служебной лестнице до вершины бандитского синдиката. При этом неизбежно страдали невинные прохожие и владельцы транспортных средств, а так же полицейские, наивно полагавшие, что их кордоны смогут остановить столь опытного гонщика.

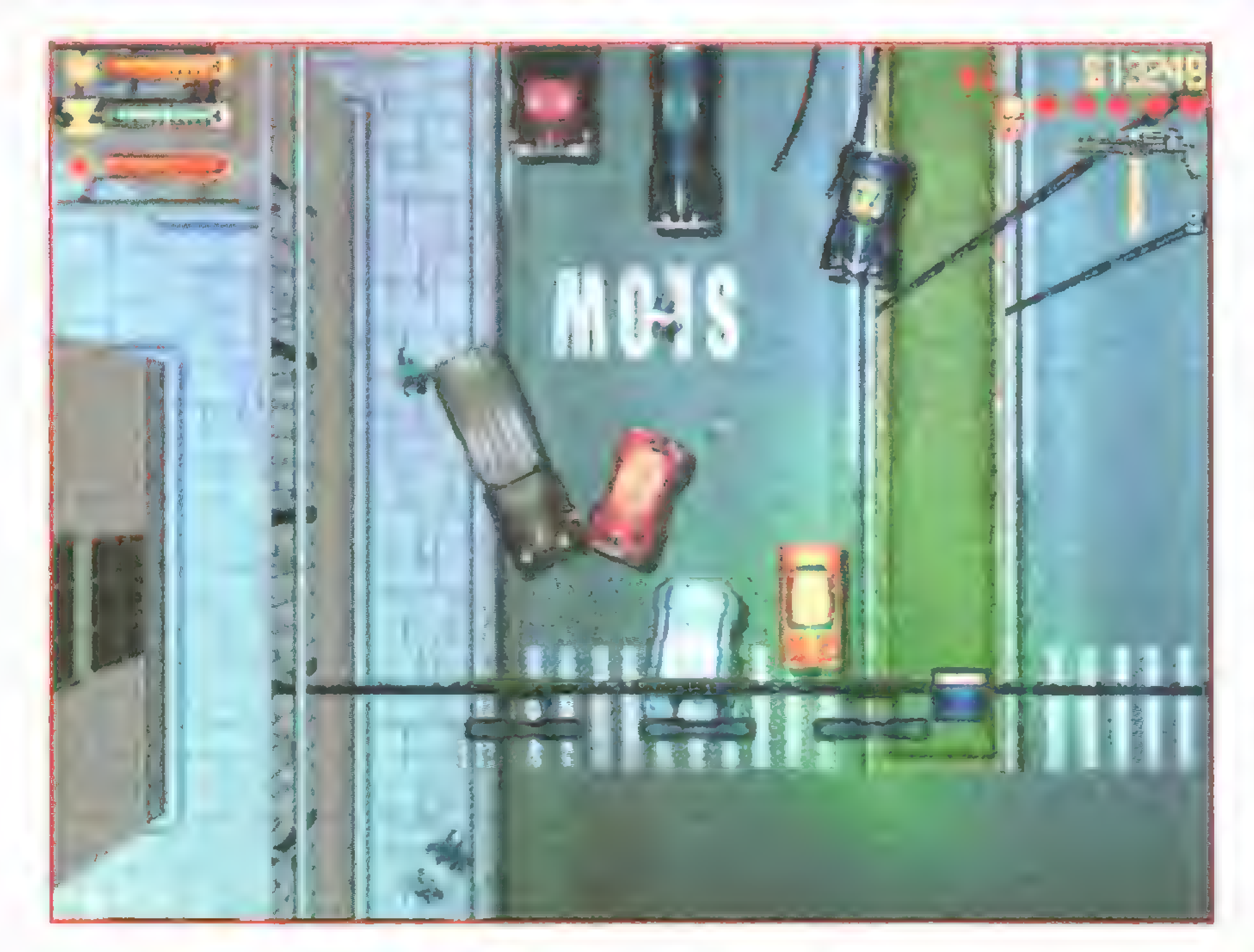
Разработчикам удалось создать неповторимую атмосферу, ироничную и саркастическую картину нашего мира, в котором даже обильное кровопролитие, не прекращающееся ни на секунду насилие и стрельба главного антигероя по мирно вышагивающим кришнаитам не только не вызвали массовых нареканий у дотошных западных психологов, но и заслужили любовь народных масс по всему земному шару. Ну а на немногие робкие голоса, заявлявшие, что кровопролитие в игре порождает то же самое в жизни, разработчики резонно замечали, что если человек не может отличить реальность от вымысла, то ему лучше срочно обратится за медицинской помощью

Год спустя, этим летом, увидела свет GTA: London 1969. По сути, она была expansion pack'ом, то есть полноценным набором новых миссий, но на старом графическом движке. Но это не отвратило поклонников. Фирменная атмосфера дьявольской свободы беспредела настолько полюбилась публике, что «новые песни о старом» были поглощены общественностью не без удовольствия, а известие о выходе второй части игры вызвало только бурные и восторженные вопли.

Переходя к конкретике, стоит заметить, что по своей сути игра, в сравнении с предыдущей частью, не сильно изменилась. Но в то же время улучшения наблюдаются во всём, и прежде всего – в деталях. Светофоры, пульсирующие зелёно-красными тонами в такт уличному движению, добавляют радостных красок не хуже неоновых вывесок на зданиях и мигалок на спецмашинах. Взрывы снарядов, бомб и



машин способны заставить возликовать сердце старого пиротехника. К услугам милитаристов кучи оружия – от пистолетов и УЗИ до огнемётов и гранатомётов. Часть вооружений – пулемёты, бомбы, сбрасыватели масла на полотно дороги – может быть установлены непосредственно на машину. Большое количество лестниц, всевозможных крылечек, навесов и крыш позволяет лучше использовать возможности своих ног, уходя закоулками от преследователей. Более точные и разнообразные физические модели автомобилей позволяют не только исполнить ставшими классическими ещё в первой части игры прыжки через разведённые мосты и тараны полицейских заслонов, но и развороты на 360 градусов и многие другие фигуры высшего пилотажа. Благо что сотни машин тридцати разновидностей в великом множестве заполняют дороги. И это далеко не полный список «приятных мелочей», вошедших в GTA2, в который надо включить ещё большое количество разнообразнейших бону-



сов и секретов, вступающих в действие после сбора определённых предметов.

Приятно отметить, что в век тотального стремления разработчиков перевести игру любого жанра – от РПГ до карточного «дурака» – в объёмную, новомодную плоскость 3D, DMA Design решила оставить в GTA2 игровой вид «сверху вниз», что выглядело немного рискованно, но в конечном результате полностью себя оправдало. Прежде всего, это дало возможность, сохранив относительно низкие минимальные требования, создать огромное пространство, на котором расположились тысячи самостоятельных объектов. А кроме того, так не в пример удобнее обозревать окрестности, высматривать безопасные пути отхода и отслеживать появление «хвоста», нежели если бы был вид из кабины.

Обновления коснулись и сюжетной линии. Главный герой по-прежнему рвётся к заоблачным вершинам криминального мира, не особенно заботясь о соблюдении закона и порядка и не стесняясь в выборе средств. Но теперь мегаполис поделён на зоны влияния, в каждой из которых главенствует определённая банда. Интернациональные группировки глубоко пустили корни в благодатную почву тёмных подворотен, а свои длинные руки – далеко в коррумпированную власть. При этом можно броситься в объятья любой из них – полная нелинейность действия в лучшем виде. Игрок сам вправе решить, что, для кого и в какой последовательности делать. Нужно только связаться с желаемой группировкой посредством телефона-автомата. И благодаря этому GTA превратилась из простого экшена, сохраняя лучшие черты этого жанра, в игру поистине стратегическую – выполняя задания то одной, то другой группировки, зарабатывая их уважение, необходимо заставить их вцепиться друг другу в глотку, истощить силы, а затем расправиться с уцелевшими. Недаром красной нитью через всю игру проходит девиз «Respect is everything», то есть «Авторитет – всему голова».

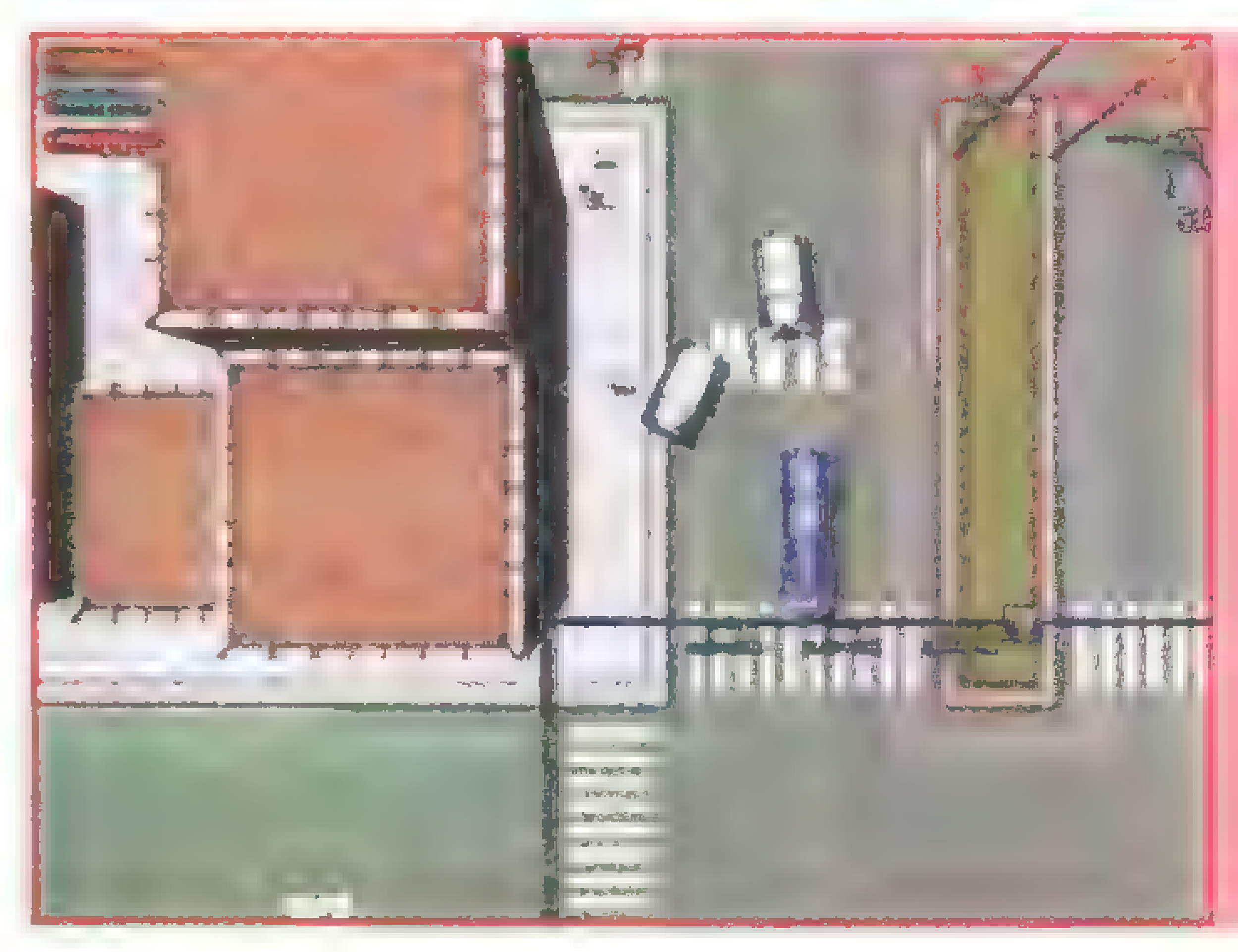
Но нелинейность развития сюжета была бы не столь уж и привлекательна, если бы не потрясающее чувство юмора и фантазия создателей игры. Миссии крайне разнообразны и забавны до неприличия. В одной из них надо развезти партию наркотиков продавцам на улицах. В другой – разговорить, используя в качестве последнего аргумента свой увесистый кулак, информатора. В третьей – взорвать любимую пиццерию соперничающей банды. И так далее и тому подобное.

Может показаться, что задания чрезмерно сложны, а провалить их уж чересчур просто. Но ведь их выполнение – это далеко не самое главное в данной игре. Можно закончить этап в «свободном стиле», просто угоняя машины, давя пешеходов и «бодаясь» с полицией.

Говоря о компьютерном народонаселении, нельзя не отметить благородную и весьма впечатляющую попытку разработчиков наделить каждый движущийся объект индивидуальностью. Теперь они делятся не только на пешеходов и автовладельцев. Среди несчастных, обделённых наличием «железного коня», попадаются карманники, грабители, члены банд или переодетые полицейские. При этом каждый из них не просто бродит по каменным лабиринтам городских джунглей, а преследует какую-то цель – стянуть пару баксов, увести машину, «разобраться» с кем-нибудь или, наоборот, предотвратить преступление, а может, просто кликнуть такси. Только что выкинутый из кабины водитель поспешит вернуть себе свою собственность, если вовремя не убраться подальше. Да и полицейские несколько поумнели. Хотя с появившейся теперь поддержкой армии им это вовсе не так уж нужно. В общем, всё живёт, течёт, изменяется и дышит. Создаётся впечатление, что этому «муравейнику» вообще не до одинокого, но амбициозного парня. Становится обидно до слёз и очень хочется переубедить их всех как можно быстрее.

Традиции были продолжены и в отношении музыкального сопровождения. Как и в первой части, звуковые дорожки, записанные молодыми, но подающими большие надежды группами, отлично сочетаются со всем происходящем на экране. Мелодии меняются при посадке в новую машину или выходе из неё и составлены таким образом, что создаётся впечатление постоянно работающего радио. Производя очень приятное впечатление при первом прослушивании, в дальнейшем они не надоедают, а незатейливо звучат за кадром, небезуспешно помогая ещё глубже погрузиться в сложный мир организованной преступности.

Суммируя всё вышесказанное, спешу предложить GTA2 всем желающим провести час-другой, не загружая себе голову излишними сложностями, послушать хорошую музыку, повеселиться от души, насладиться неповторимой атмосферой безнаказанности и бездумного убийства себе подобных. Эта игра из серии тех, которые становятся классикой и которые потом часто вспоминают, ставя в пример. Ещё одним доводом «за» является появление локализованной, то бишь официально переведённой версии от небезызвестной «Буки». Надо оговориться, что, как сторонники, так и противники переводов игр имеют достаточно убедительные аргументы в защиту своих позиций. Поэтому не буду спорить, а лишь замечу, что на сей раз русификация кажется вполне качественной не только в техническом смысле, но, что гораздо более важно, в смысле стиля – сюжет и сам дух происходящего сохранён с минимальными изменениями. Да и мультиплейер, позволяющий играть шести игрокам по нескольким схемам (например, до определённого количества убийств или денег, с полицейскими или без и т. д.), тоже не будет лишним, если надо с удовольствием для себя убить время.



Глеб Власенко

Сочетание хорошей графики, отличной музыки, красивого и большого мира, а в итоге – очень средняя игра

Разработчик:	Quantic Dream
Издатель:	Eidos Interactive
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	3D Action
Требования:	P-233, 64 Мб, 3Dfx

Графика:	★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★★
Играбельность:	★★★★★★★★



OMICRON: THE NOMAD SOUL

В последнее время мир компьютерных игр обогатился огромным числом приключенческих аркад с видом «сзади и немного сверху». Достаточно вспомнить хотя бы «Принца Персии», «Наследие Каина», «Дракан» и множество других. Каждую кандидатуру из вышеназванного списка при ее появлении тут же называют шедевром, но почему-то стоит появиться новой игре с более крикливым названием или хорошим промоушеном, как «шедевры» забываются и откладываются на самую дальнюю полку. Движение это бесконечно, по свойствам и проявлениям напоминает Броуновское, лишь иногда ненадолго прерывается, когда приходит Нечто... Но на этот раз нам не повезло – надеялись, что «Омикрон» будет той самой Игрой года, века, тысячелетия. Опять обманули: вышли три диска добротно сколоченного приключения с довольно интересным сюжетом, и ничего более. Давайте немного подробнее рассмотрим все плюсы и минусы, может, в конце концов вы составите свое мнение, пошлете меня подальше и будете наслаждаться игровым процессом. Я на это очень надеюсь.

В «Омикроне» вы играете самого себя, как всегда, спасая мир и исследуя новую цивилизацию, – специалист по межкультурному общению, так сказать. Все очень просто: однажды вы запустили только что купленную игру под названием «Омикрон» и... незнакомый человек в синей форме появился на экране. Через секунду он начал просить о помощи: демоны пошли в наступление на его мир. Единственный способ спасти вселенную – это перенести вашу душу в тело полицейского, а потом найти и уничтожить Главного монстра по имени Астароф. В процессе игры можно менять тела как одежду, принимая обличие верзилы-убийцы или хрупкой девушки-медсестры. Вместе с телом вы получаете соответственные характеристики: силы, скорости, уровня знания боевых искусств, магии. Из этого длинного списка можно догадаться, что дело разгадыванием пазлов не ограничится. Время от времени вам придется брать в руки пистолет и гоняться за солдатами и монстрами, используя вид 3D шутера от первого лица, потом переключаться на драки кулаками и ногами в лучших традициях Street Fight'a. В общем, скучать не дадут. Тем более что в любом оружейном магазине вам предоставят большой выбор оружия и боеприпасов к нему, обеспечат хорошую тренировку в спортзале с обучением новым приемам, только деньги платите. Вернемся к более интересной части игры, а именно к приключениям. Их предостаточно, каждую секунду все норовят подсунуть новое задание или что-то в этом роде. Встречается несколько сложных моментов, но если подумать логически и собрать всю сопутствующую информацию, то разгадка оказывается



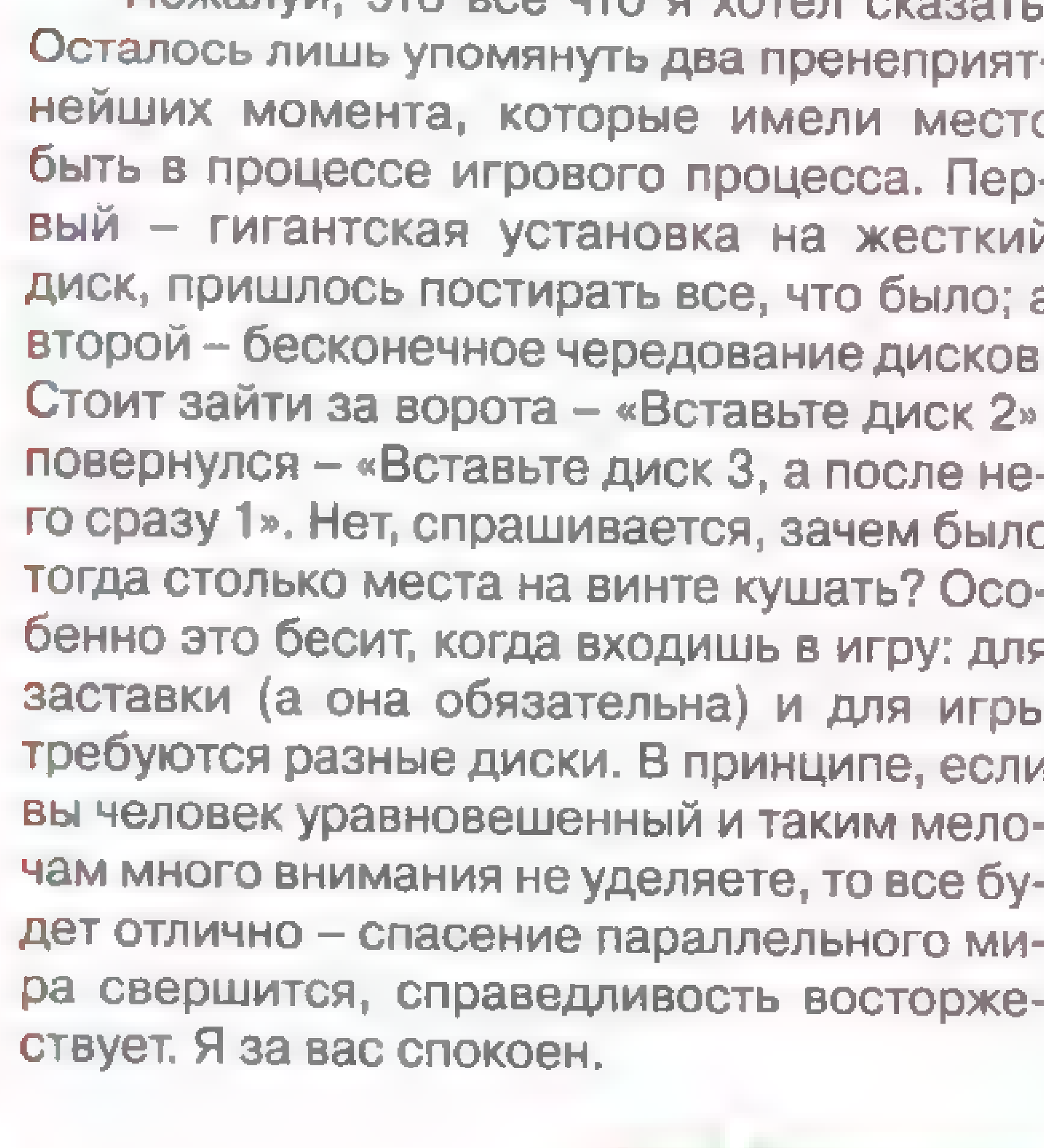
на поверхности. Игровой мир сам по себе очень широк, раскинулся на нескольких континентах-зонах, поэтому вы будете приятно удивлены, попав из холодного промозглого «Нью-Йорка» в милую бархатную «Венецию». В каждом секторе новые люди, новые лица и прочие блага, с ними приходящие. Резкие повороты сюжета были обещаны, но в жизнь так и не воплотились. Подумаешь, все начальники – демоны, мы и без них это знали. Нет здесь духа Blade Runer'а, и очень жаль.



Ощущение полного присутствия в мире Омикрон не покидает вас начиная с момента первого выхода на центральную улицу и заканчивая финальной битвой. Все магазины, бары, места отдыха, персонажи и автомобили «изготовлены» с необыкновенной тщательностью, а прорисовка замечательна. План города, очевидно, создавался сумасшедшим архитектором, иногда невозможно не заблудиться в сложном сплетении арок и витражей, неизвестно откуда появившихся стен и дверей, дорог с несущимися автомобилями. Как похожи на людей из нашего мира создания Омикрона: просишь о помощи – посылают, давишь автомобилем – всем начихать, бредут себе, торопятся по делам, не обращая внимания ни на что. Пусть кругом кровь, демоны хозяйничают в городе, важные посты заняты продажными людьми – главное, что солнце светит и продукты в магазинах не очень дорогие. Смотришь на них и с ужасом видишь себя, свой мир, медленно превращающийся в Омикрон. Предсказания Замятина и Оруэлла сбываются.

Я даже не знаю, как оценить графику, вроде отличная, все такое футуристически угловатое и серое, огоньки разноцветные мелькают... Проносящиеся на большой скорости автомобили мерцают отблесками света на металлических поверхностях, отражая небо и мир вокруг них. Люди иногда улыбаются, красиво ходят и не показывают откровенно выпирающих текстур. Все это требует очень большого количества оперативной памяти и мощного ускорителя, иначе красота обернется другой стороной и улицу придется пересекать со скоростью сантиметр в минуту. А что делать? Игра похожа на одну из тех, которую делают для приставок, а потом конвертируют на компьютер. Поэтому и встречаются на каждом шагу засунутые в текстуры руки и лица, застрявшие в скамейках пешеходы и мерцание стен. Вот где разработчики отыгрались, так это на звуке, точнее на музыке. Дело в том, что в игре звучат восемь композиций с нового альбома Дэвида Боуи, причем не просто звучат – он сам их исполняет в местных барах вместе с группой The Dreamers. Очень советую найти флаер и посетить хотя бы один из концертов – зрелище незабываемое. Впрочем, если вы не большой любитель шумных сборищ, всегда можно зайти в книжный магазин и там купить записи, а потом уже спокойно насладиться дома, использовав кассету на прослушивающем устройстве. Не знаю, сколько денег было потрачено на оплату счетов Боуи, но видно, что тот старался. Музыка – лучше не бывает.





Пожалуй, это все что я хотел сказать. Осталось лишь упомянуть два пренеприятнейших момента, которые имели место быть в процессе игрового процесса. Первый – гигантская установка на жесткий диск, пришлось постирать все, что было; а второй – бесконечное чередование дисков. Стоит зайти за ворота – «Вставьте диск 2», повернулся – «Вставьте диск 3, а после него сразу 1». Нет, спрашивается, зачем было тогда столько места на винте кушать? Особенно это бесит, когда входишь в игру: для заставки (а она обязательна) и для игры требуются разные диски. В принципе, если вы человек уравновешенный и таким мелочам много внимания не уделяете, то все будет отлично – спасение параллельного мира свершится, справедливость восторжествует. Я за вас спокоен.

Алан Берновский

Очередной симулятор охоты на лосей-террористов

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Разработчик:	Red Storm Entertainment
Издатель:	Red Storm Entertainment
Выход:	сентябрь 1999 г.
Жанр:	3D-action
Требования:	P-200, 32 Мб, 3Dfx

Графика:
Звук:
Играбельность:





Все мы – жертвы научной фантастики. Привыкли носиться с шестиствольными пулеметами Гатлинга по канализациям готического типа, не снижая скорости на поворотах, получать по шесть пуль в железобетонный лоб без особого ущерба для здоровья... просто привыкли, и все тут. «Когда я слышу слово «реалистичность», я хватаюсь за любимую базуку», – так в свое время говаривал всенародный любимец, термоядерный герцог Duke Nukem. Сменилась эпоха, почти каждый... ну, хорошо, половина выходящих шутеров с перспективой от первого лица могут похвастаться штукой по имени «точечные повреждения», еще столько же могут похвастаться «реальными» моделями оружия... я мрачно плюну в их сторону и уйду играть в Rainbow Six: Rogue Spear. Почему? Да потому, что у жертв фантастики есть неплохой шанс реабилитироваться. Встречайте.

Кто, кого и чем

Сначала все же традиционная пара слов о сюжете. Вот они: «Том Клэнси». Для тех, кто все равно не понял, скажу еще «русская мафия» и «ядерная бомба». Те, кто играл в первую часть, поймут меня правильно – нет никакого желания рассказывать, что такое международная организация по борьбе с терроризмом «Rainbow Six», почему она с этим терроризмом борется, что случилось и кто вообще виноват. Также из этой статьи вы не узнаете, кто такие Руслан Барсуков и Максим Куткин, что мы будем делать в Сибири... читайте брифинги, и все увидите. Вообще совершенно нет желания пересказывать своими словами сюжет весьма и весьма известного автора...

Два или полтора?

Вопрос, который волновал, я уверен, многих еще с тех пор, когда было объявлено о выходе продолжения (а как же!) хитовой игры: сумеют ли разработчики не опуститься до создания банального mission pack'а, не побоятся ли менять стиль игры, однажды уже принесшей им успех? Могу поздравить нас с вами – Red Storm не то чтобы даже рискнул, но... то, что называется у буржуев словом «геймплей», здорово изменилось, причем, как я думаю, в лучшую сторону. Упор сделан не столько на освобождение заложников, сколько... правильно, на убиение террористов. То есть, конечно, будут и заложники, и совершенно бешеные штурмовые миссии, и... Увидите, в общем. А теперь о главном: о том, чем издревле славился Клэнси и чью линию продолжают гнуть ребята из Red Storm – о подходе к оружию. Сказать, что его стало больше, чем в первой части, будет неправдой. Его стало на порядок больше. Сказать, что моделирование оружия изменилось, оно стало удобнее – тоже неправда. Моделирование изменилось, удобнее не



стало. Стало «как в жизни». Ну, почти. Во всяком случае, один мой знакомый бывший спецназовец, работающий, по случайности, в одном «конкурирующем» издании, на вопрос «в лоб» об оружии в R6:RS (классная аббревиатура, а?) начал что-то долго и путано рассказывать о прицельных сетках, кучности стрельбы, темпе стрельбы, экспансивных оболочечных пулях... брр. Сейчас я попробую вам изложить то же самое, но несколько более близким к народу языком.

В первой части игры разброса пуль при стрельбе практически не существовало.

Можно было целую обойму выпустить едва ли не в точку... Теперь все не так, ну просто совсем, как будто и рядом не лежало. Каждое оружие теперь имеет совершенно индивидуальный «почерк» – сходите в тир (в режиме Training) и убедитесь сами. Еще одно нововведение: практически невозможно стало попасть с движения, если, конечно, не стрелять в упор... хорошо это или плохо – решать вам. Я обеими руками «за», ибо... ну, сами понимаете... попробуйте как-нибудь пострелять на бегу из снайперской винтовки, скажем, Barret M82A1, 155 см «от носа до хвоста». Теперь,



кстати, к каждому виду оружия можно выбирать тип пуль. Из двух видов, FMJ и JHP. Полностью оболочечные пули и оболочечные экспансивные. Первые – для пробивания бронежилетов, вторые – для стрельбы по незащищенным частям тела. Так что, если террористы не запаслись бронежилетами, смело заряжайте оружие экспансивными оболочечными – и вперед. Потому что, во-первых, это красиво [хм! :-)], а во-вторых, намного больнее.

Неожиданно для всех в Rogue Spear пистолеты превратились в нормальное, можно даже сказать, штурмовое, оружие. Потому что бесшумные, навылет точно никого не прошьют, позволяют стрелять на бегу с неплохой точностью... HK 45SD – пистолет на все случаи жизни! А HK UMP45 – пистолет-пулемет, на те случаи жизни, когда позарез нужна бесшумность, то есть приблизительно две трети миссий в RS. Хотя, конечно, их достоинства с трудом перевешивают недостатки. Если обстоятельства позволяют, возьмите что-нибудь с приличным прицелом и неплохой точностью стрельбы – ту же Enfield L85A1, что ли, или хотя бы Steyr AUG.

На самом деле с оружием разработчики явно переборщили. Двадцать семь видов оружия, из них девять – пистолетов, с глушителями и без. Среди пистолетов затесались даже два «Пустынных Орла», калибров .50 и .375 соответственно. И не рассказывайте мне, пожалуйста, про то, что Магнум, дескать, оружие победы, про останавливающее действие... Их почти невозможно использовать – на звук выстрела сбегаются все наличные террористы в радиусе полутора километров, а патронов в обойме, в случае с пятидесятым калибром, всего семь. И, для справки, весит полностью снаряженный Desert Eagle .50 чуть больше двух килограммов. И скажите мне теперь, зачем это нужно? Зачем в игре три снайперские винтовки, а? На мой взгляд, «Баррета» хватает на все случаи жизни... и чуть-чуть больше. Ну и что с того, что он совершенно неподъемен? А где вы видели снайпера, стреляющего на бегу? Зачем в десантной команде нужен карабин M-14 образца 1954 года? Не знаете? А я вам скажу: «Штоп было!» Для фанатов того или иного вида оружия (скажите, часто в кино вы видите HK MP5? А «Дезерт Игл»? То-то же!). Для мультиплейера.

Под микроскопом

Нельзя сказать, что графический движок игры сильно изменился за прошедший год. С другой стороны, нельзя сказать, что он совсем не изменился. Да и вся игра изменилась. Не сильно. Но чувствительно. Немножко подправили тут, немножко – там, добавили здесь... Вот уже и почти не похоже на то, что было. Пар, идущий изо рта замерзших бойцов, упавший головой на руль водитель изрешеченной насквозь машины, расколотые вдребезги очередью из автомата пуленепробиваемые стекла, спущенные шины кадиллака, рядом с которым рванула граната, русская речь на улицах Косово... А сколько теперь существует вариантов раскраски спецкостюма... От Black до Snow с промежуточными состояниями Desert и Forest. Детали, детали... Подбитый танк на улице разбомбленного Дьяковице, портреты генерала Лебедя на стенах караулки в Мурманске, мятый смокинг заложника в музее... продолжать можно до бесконечности, но нужно ли? Это надо увидеть своими глазами, потрогать своими руками. Объяснять бесполезно.

Отдельное «спасибо» хочется сказать дизайнерам миссий, смоделировавшим такие... ну, не уверен, что топографически верные, но очень похожие на правду пейзажи. Вилла Куткина под Смоленском, дача Везирзаде на берегу Черного моря, доки в Питере, какими они могли бы быть, безо всяких натяжек. В памяти всплывают опошленные многими поколениями фантастов слова «виртуальная реальность». Да нет, ничего подобного. Никакая это не реальность! Но очень, очень похоже.



Стреляли...

О звуке в Rogue Spear можно говорить долго и с выражением, но лучше, я думаю, все же один раз услышать, как звучит столь нелюбимый мною Desert Eagle или Beretta. Или... В общем, каждое оружие, помимо индивидуального «почерка» стрельбы, имеет и свой собственный «голос», как утверждают специалисты, до боли похожий на настоящий. Свой, уникальный, теперь уже безо всяких кавычек, голос имеет и каждый боец «Радужной Шестерки». Вообще в игре озвучено все, что можно было озвучить, причем так, как надо было озвучить. Звон разбитых солнечных батарей, не слишком, впрочем, отличающийся от звона обыкновенного разбитого стекла; гудение машин водоочистной станции в Омане; шипение пробитого пулей радиатора машины; вопли террористов на русском и английском языках... детали, детали, детали. Для получения полного и ультимативного кайфа рекомендуется засунуть в недра компьютера что-нибудь наподобие Sound Blaster Live! (скрытая реклама) и воткнуть в нее четыре колонки. Ах, да! Музыку надо отключить. Напрочь. Так же, как и автоприцел, кстати. Также очень рекомендуется совместимый с Direct3D ускоритель, памяти – побольше, процессор – побыстрее, в общем, все, как всегда.

Бесценные советы

Для полного погружения в атмосферу игры рекомендуется ознакомиться с творениями следующих авторов:

Том Клэнси (естественно!), Джон Ле Карре («Шпион, вернувшийся с холода» и др.), Алистер Маклин («Сатанинский Микроб»), Джон Криси («Одиночество инспектора Уэста»), а также многие другие произведения этих и других авторов.

Дмитрий Хомак

Nobody can tell you what Unreal is. You have to see it for yourself

Разработчик:	Epic Megagames
Издатель:	GT Interactive
Издатель в России:	SoftClub
Выход:	декабрь 1999 г.
Жанр:	3D–action
Требования:	P–200 MMX, 48 Мб

Графика:	★★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★★
Играбельность:	★★★★★★★★★★



UNREAL: TOURNAMENT

Ну да, год назад выход Unreal произвел настоящий фурор. А как кричали-то, а как кричали: мол, и движок тормозной, и монстры слишком умные, и крестики на стенах сплошь без ноликов нарисованные. Но! Но прошу заметить, кричали только те, кто этот самый Unreal в глаза не видел и судил исключительно по отрывочным диалогам на досках объявлений да по многочисленным preview в различных популярных (и не очень) журналах. А потом человек шел в магазин, или на рынок, или к знакомому, или вообще черт знает куда и приносил домой коробку. Запускал, садился, играл... Шел вперед и вертел головой по сторонам, временами усердно протирая глазки и хлопая ушами подобно марсианскому богомолу. Потом встречал своего первого Скаарджа, того самого, что в коридоре с барьерами, и убегал на кухню – отпаиваться кока-колой, пивом или чем покрепче. Потом снова возвращался, снова садился за игру. Ему уже неважно было, пройдет он когда-нибудь Unreal или нет, его уже не волновал вопрос, каким образом разработчикам удалось создать *это*, он лишь одного боялся. Боялся, что игра исчезнет, растает и улетучится без остатка, как прекрасный сон после пробуждения. Игра не меняла жизнь личности, более того, сама личность не меняла своего отношения к Unreal. Личность по-прежнему тусовалась в сети, ходила по доскам объявлений и честно отвечала на все вопросы. Да, тормозит, но... Да, монстры сильные, но... Да, сюжет замороченный, но... Но черт возьми! Необъяснимо это ощущение, когда первые пять минут пребываешь в состоянии полного ступора, офигеваешь, обалдеваешь, а потом как-то незаметно понимаешь, что именно здесь, именно сейчас, именно в *этой* игре все так и должно быть. Потому что это Unreal.

Я сидел за игрой шестнадцать часов. Дошел до первого титана, потом смогли оттащить от компьютера. Мне так и не удалось пройти эту игру, и я искренне убивался по этому поводу... Ну, во всяком случае, первые два месяца. Потом как-то уже свыкся с неизбежным, перестал восхищаться самим движком Unreal (в особенности после выхода Klingon Honor Guard). Когда появились первые отрывочные сведения о том, что Epic планирует выпустить продолжение игры, причем даже не вторую часть, а так – Multiplayer-версию с ботами, наподобие Quake 3: Arena, мне стало даже немножко грустно. Я понимал, что какой бы распрекрасной ни была вторая часть Unreal, ей уже никогда не удастся вызвать тех чувств, того неконтролируемого восторга, что выпал на долю первой части. Нельзя, просто невозможно сделать игру в десять раз круче Unreal, а ведь именно такой должна получиться вторая часть, чтобы быть достойной своего имени. Тоска...





В ноябре появилась дема. В декабре финал. Играл и в то, и в другое. Все понял. Все. Что я идиот. Что весь мир кругом – идиоты. Что только Epic в белых манжетах и ажурных манишках. Ну не могли они второй раз делать такую великолепно-нереальную игру! Ну просто по всем законам Мэрфи должны были спороть чепуху. Ан нет. Да, Quake 3: Arena лучше... Да, движок старый, хотя и переработанный. Но это все тот же Unreal.

Мясорубку в массы!

Разработчики в массе своей давно уже досконально изучили феномен любви игроков всего мира к многопользовательским играм и вовсю эксплуатируют данный аспект геймерской психики. Зачем, спрашивается, придумывать предысторию, создавать сюжетную линию и кучу различных монстров, когда можно спокойно навесить ярлык «Multiplayer only» и бросить все силы команды разработчиков на оптимизацию сетевого кода? И что самое интересное, еще неизвестно, какой игровой продукт имеет больше шансов взобраться на Олимп игровой любви: тот, что обладает великолепным, почти что киношным сюжетом или тот, что поддерживает до 64 игроков на одной карте одновременно и практически не тормозит? И все же всемирная сеть и модемы еще не получили такого распространения, как, скажем, 3D-ускорители, посему ни одна игра (за исключением разве что Ultima) не решилась полностью «кинуть» режим одиночной игры. И Unreal в данном случае – не исключение.

Как известно, основной проблемой в любой игре вообще и в любом 3D-action в частности всегда был интеллект компьютерных игроков. С одной стороны, его нельзя было сделать слишком умным (хотя, поверьте мне, возможностей на то предостаточно), с другой – стада беззащитных монстров, мирно бодающих стены, способны вызвать разве что умиление. Кроме того, любой монстр, даже самый умный, изначально поставлен в иные условия, нежели игрок, и не идет ни в какое сравнение с нами, любимыми. Монстр – он либо чрезвычайно жирный и быстрый, либо труп. Третьего не дано. А любому игроку хочется от монстра чего-то большего. Ему хочется, чтобы монстр искренне переживал и «делал ноги», заметив, что у игрока в руках ракетница или BFG, либо чтобы оный монстр игриво так покусывал игрока за плечи, любезно интересуясь: «Что, дорогой, из оружия ты овладел одним лишь пистолетом? Ну так давай поиграем». Монстр должен кушать аптечки и тибрить прямо из-под носа боеприпасы, сидеть



в темном углу и нападать из-за спины. В конце концов, монстр должен уметь показывать нецензурные жесты и отпускать нелестные шуточки в адрес игрока, другими словами, он должен жить! Одно дело – знать, что, завалив Скаарджа, вы можете максимум добиться сбоя операционной системы (эх! Если бы это однозначно можно было расценивать как признание поражения компьютерным болваном), а другое дело – осознавать, что после вашего меткого выстрела кто-то в сердцах стукнул кулаком по столу или, по крайней мере, перед смертью честно смывался с одним процентом здоровья, петляя по коридорам. Иными словами, для полноты ощущений нужны боты. Не монстры, а именно боты, пользующиеся тем же самым оружием, подобно игроку, рыскающие в поисках аптечек и боеприпасов и осознающие одну простую вещь – с пистолетом против дробовика не ходят. В Unreal как раз такая ситуация.

Если отказаться от привычной системы одиночной игры, то получится этакая череда дуэлей между игроками либо между одним игроком и несколькими ботами. И в такой ситуации сам Бог велел в качестве сюжетной завязки использовать преамбулу о каком-нибудь великом турнире. Вселенную изобретать не требуется, действие происходит все в том же неизвестно каком году третьего тысячелетия. Дабы сократить количество алкоголиков и драчунов среди всевозможных психически нестабильных вояк, одна трансгалактическая корпорация – Liandri – попросила правительство легализовать смертельные турниры. Действие Unreal: Tournament происходит через пятьдесят лет после этого знаменательного события. Популярность турниров была феноменальна – преступники, коммандос, спецназовцы, маньяки и даже простые жители со всех уголков галактики стремились принять участие в этом состязании, где победа приносила несоизмеримые богатства, а поражение несло смерть. Игроку сообщают, что он на самом деле не простой человек, а самый что ни на есть герой галактики. Что уж он-то обязательно добьется победы. По крайней мере, на самом простом уровне сложности.

А дальше начинается мясо. Сплошное мясо. Подают с умом, постепенно добавляя противников и вводя новое оружие, подкидывая в качестве места боя то огромный храм с запутанными переходами, то пятачок размером десять на десять метров. Сразу видно, что разработчики в Deathmatch толк знают. Только вот встает резонный вопрос: а не наскучит ли к десятой-пятнадцатой битве вся эта бездумная беготня по коридорам? Постоянный отстрел ботов, которые более не прячутся по закуткам, а сами вас где угодно достанут и разнесут в клочья? И не надейтесь!

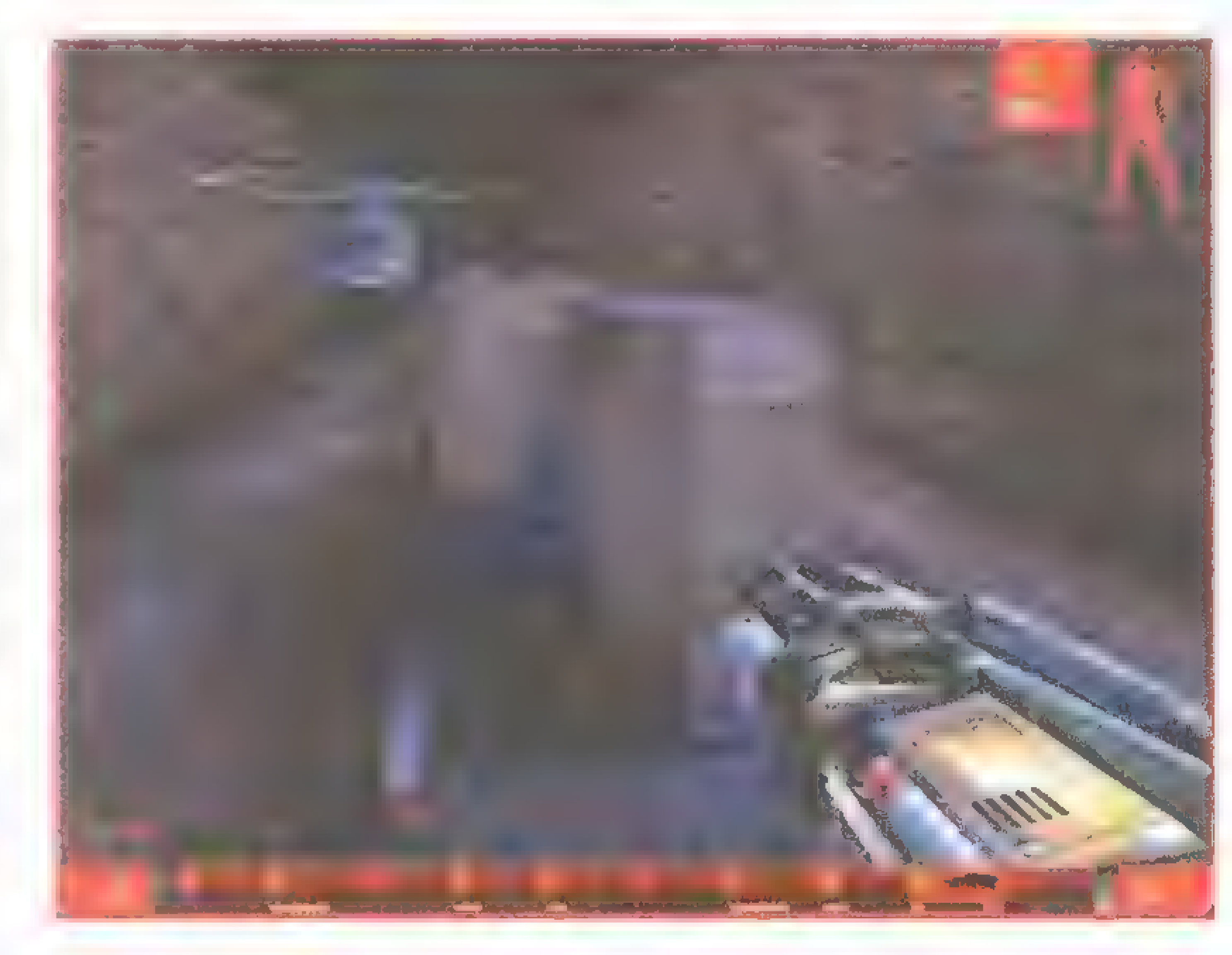
Спасение рядового Райана

Что делает хорошую игру? Ответов на этот весьма непростой вопрос великое множество. Игру может делать сюжет, если он написан каким-то известным писателям, либо же игрушка вовсю пользует одну из известных книжных вселенных. В какой-то мере игру может делать движок, в том смысле, что разработчики раструбят на весь свет, какие они умные и какой классный алгоритм они придумали для цветного освещения, в надежде, что игроки, в массе своей люди любопытные, купят коробку ради того, чтобы увидеть собственными глазами все эти навороты. Игра также может выезжать за счет проработанности персонажей и их характеров. Все вышеперечисленное, если оно идеально сделано, работает на создание хорошей игровой атмосферы. Так вот, в Unreal игру делает атмосфера.



Первым свою лепту вносит звук. Она сравнительно мала, практически ничтожна в общей массе, но при этом идеальна на все сто. Кто знает, что такое Demo-scene, кому знакомы такие имена, как Trauma и Future Crew, поймут, что я подразумеваю под термином «цифровая музыка» в лучших традициях Amiga.

Дизайн уровней – это что-то. Это нечто. Это феноменально. Это нереально и этого не может быть. Но у Epic все получилось. Каждый уровень представляет собой единый замкнутый и самодостаточный мир – здесь есть все для полноценного погружения. Пройдя Unreal: Tournament от начала до конца, вы не встретите ни одного похожего уровня. Причем похожих не по внутреннему оформлению и не по расцветке текстур. В каждом последующем уровне есть своя собственная, оригинальная идея. Предположим, в самом начале турнира вам предстоит сразиться на космическом корабле, совершающем гиперпространственный прыжок. Симметричность переходов, передняя и задняя палуба, замкнутые пространства и спуск в шлюзовой отсек. Потом будет битва на электростанции с плазменным реактором. Реактор закрыт шлюзом, на поверхности которого лежит энергетический пояс. Шлюз открывается кнопкой, в которую можно попасть с любого места арены. Принцип: либо пан, либо пропал. Средневековый галеон, курсирующий в океане; поезд, мчащийся по рельсам; старинный буддистский храм... И, конечно же, гигантский город будущего, висящий высоко в небе, – фирменная фишка Unreal. В каждом уровне есть свой шарм, своя изюминка, делающая игровой процесс на данной конкретной арене не похожим на все остальное. Дизайн идеален – заблудиться просто невозможно. Я не знаю, какие дизайнеры все это делали, но черт побери! Где их носило два года назад! Ведь так много могли бы сделать!



Вы, случаем, не смотрели фильм «Спасение рядового Райана»? Если смотрели,

то, вероятно, помните первую сцену сражения на пляже. Великолепная режиссерская работа, с помощью которой удалось передать атмосферу войны... нет, даже не войны а боя, мочилова. Где люди гибнут как мухи – по десять, по пятнадцать человек за раз. А теперь представьте себе мрачное ущелье, огражденное двумя скалами, и катер, севший на мели у берега. Вы выскакиваете из катера и тут же наблюдаете таблицу со счетом фрагов – бойца накрыло артиллерийским выстрелом. Снова выскакиваете, перебежками добираетесь до первого дзота и снова заставка – на башне сидят снайперы. Прорыв – поражение, еще один рывок, и вот вы уже в первом бункере. Из пяти человек сюда добрались только двое. А впереди еще отлично простреливаемая площадка со снайперами и куча противников. И эта чертова пушка все стреляет и стреляет. Отпущенные на игру десять минут уже практически истекли, но каждый сантиметр дается ценой смерти одного из отряда. Думаете, я вам сюжет фильма пересказываю? Нет, это «всего лишь» новый режим игры – Assassination. Цель проста: прорваться с боем по уровню и добраться до какой-то контрольной точки. Легко сказать. А сделать ой как не просто. Скажем, скинули вас с вертолета на летящий в ночи поезд. Необходимо пробраться в первый вагон и во что бы то ни стало остановить локомотив. Либо выбраться с места высадки и вдвоем вырезать десятерых противников, чтобы добраться до штабной комнаты. Либо же захватить корабль, разнести выстрелом из пушки дамбу и уйти в открытое море. По уровню восторга и поросячьего визга Assassination забивает любой CTF и даже Team Fortress. Кто сказал, что в Unreal нет CTF? Есть и CTF, и Domination. В последнем необходимо захватить ключевые точки и удержать их под контролем определенное время. Ну и, наконец, нигде ранее не встречавшийся режим Last Man Standing: все игроки начинают с полным боезапасом и десятком жизней, а побеждает тот, кто останется в живых. Может быть (и то не факт!), если бы в Unreal был один только Deathmatch, игра и наскучила бы недели через две, а так первые две недели ты только изучаешь все игровые возможности!

Графический движок оптимизировали до неприличия. Он как будто не догадывается о том объеме информации, что приходится обрабатывать. Ему безразлично, что Pentium 200 MMX и самый первый 3Dfx давно уже канули в историю и представляют сугубо музейную ценность. Он пашет со свистом, и графически игра настолько же безупречна, насколько безупречен наш реальный мир. Недочеты, само собой, есть, но найдите мне хотя бы одну идеальную вещь под этим небом.

Об идеях и их использовании

Знаете, что мне больше всего нравится в подходе разработчиков Unreal к процессу создания игры? То, что они не делают каких-нибудь поблажек самим себе и не сдерживают возникающие у них новые идеи, а воплощают их в игру. Ведь подумать только! Да если посчитать все новинки Unreal Tournament, их бы на десять 3D-action'ов вперед хватило! Чего стоит один лишь персональный телепортатор, позволяющий игроку перенестись в любую точку на уровне, оставив там проецирующий модуль! Да на основе одной лишь этой идеи можно было бы целую игру сделать, причем не самую плохую. Или возьмем, к примеру, гидравлический молоток как самое слабое оружие в игре. Мало того, что им можно кого хочешь разнести на кусочки, так ведь и hammer-jump позволяет делать. Я уже и не говорю про управляемую ракету с возможностью режима преследования или любимую всеми снайперскую винтовку. Любой специалист по играм с гигантским стажем, увидев Unreal, найдет в нем кучу новых, нигде ранее не использованных фишек. Epic не пошла путем клонирования, она предпочла полностью с нуля создать что-то свое, что-то доселе невиданное, умопомрачительное и нереальное. И поэтому мне чрезвычайно нравится эта игра. И по этому у нее в графе рейтинга стоят все десятки. И мне глубоко безразлична огромная армия фанатов Quake 3, которые, подобно слепцам, будут утверждать, что Unreal = Sux! Народ! Никто не сможет рассказать вам и о сотой части прелестей Unreal: Tournament. Вам надо увидеть это собственными глазами.

Дениска Киселев

Очередная попытка переплюнуть создателей Elite

Разработчик:	Egosoft
Издатель:	T-HQ
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	космический симулятор
Требования:	P-200, 32 Мб, рек. 3Dfx



Графика:
Звук:
Играбельность:



X-BEYOND THE FRONTIER

АКТ 1 – ИНТЕРЛЮДИЯ

Начну статью с того, что буду говорить благоглупости. Без этого здесь никак нельзя: noblesse oblige, понимаете ли!

Наверняка сейчас уже не найдется ни одного человека, который бы не играл в такую игру, как Elite, или хотя бы ничего не слышал о ней. С ней сравнивают всех и вся, сравнивают давно и будут продолжать еще дольше, поэтому, с вашего позволения, тожественную часть пропустим, как бы мне ни хотелось пропеть несколько хвалебных дифирамбов в адрес вышеупомянутого шедевра. Тем не менее, речь (к сожалению) пойдет не об этой игре, а совсем о другой, посему просьба считать вступительную часть законченной.

Аплодисменты.

Занавес.

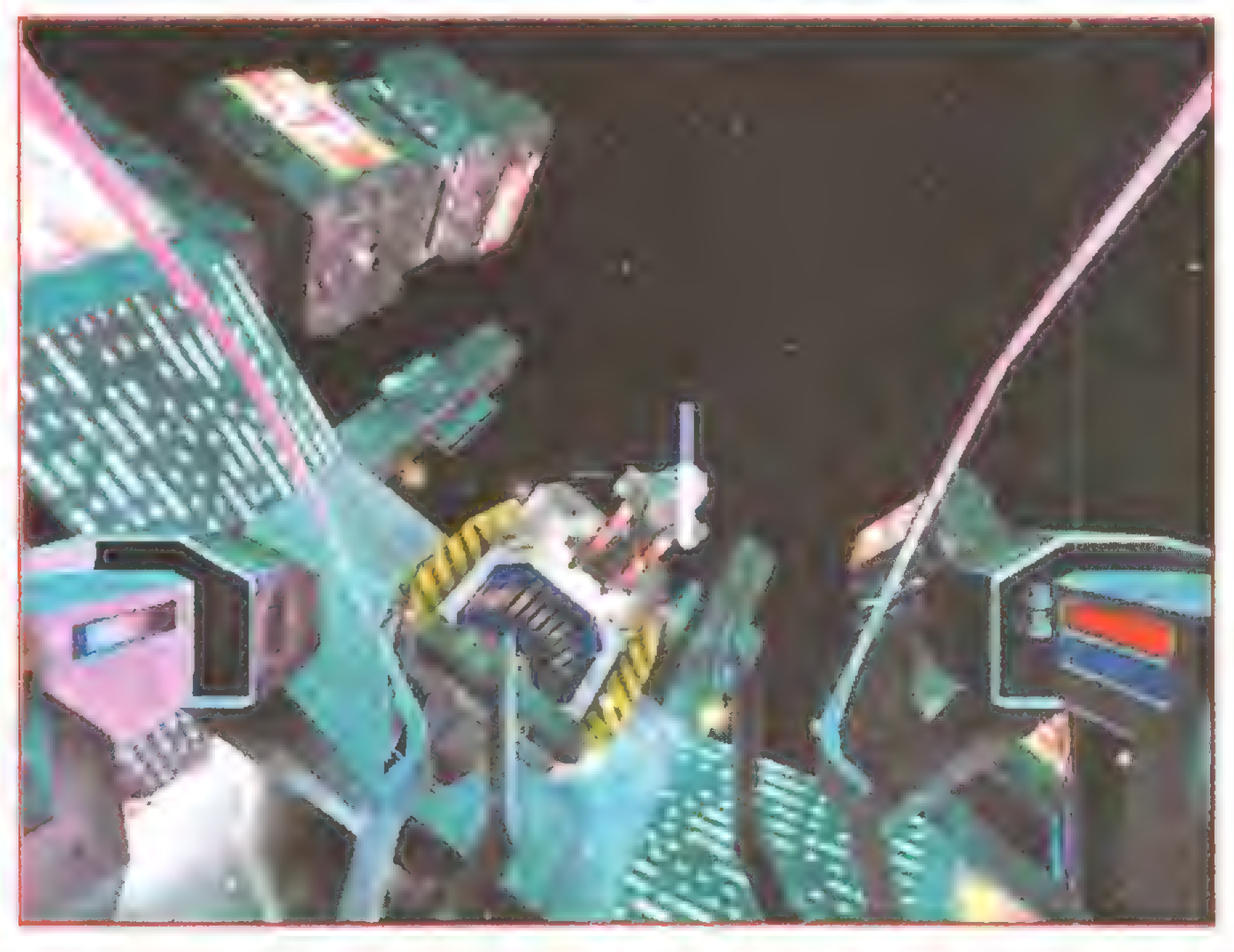
АКТ 2 – СВЕТ ПОГАС, ЗАЖГИТЕ СВЕЧИ

X – Beyond the Frontier – космический симулятор с элементами стратегии и квеста. Какая составляющая перевешивает, сказать сложно, так как события развиваются очень неравномерно, кусками, если можно так выразиться. То в течение двух ночей реального времени приходится летать между станциями, чтобы заработать несчастные 5 тысяч кредитов на очередной даже не девайс, а так, девайсик; то буквально за 15 минут перед глазами проносится цепочка узловых сюжетных моментов. Впечатление очень неоднозначное.

Сразу скажу, X – Beyong the Frontier – это не современная версия Elite, хотя очевидно то, что разработчики втайне надеялись сделать именно ее. Но не сложилось. Почему? Причин тому несколько.

Загвоздка первая – сюжет. Он настойчиво стучится в дверь, а если ее запереть, начинает ломиться в окно. Вам отпускается роль пилота, который неосмотрительно согласился принять участие в испытаниях корабля, оснащенного принципиально новым двигателем. Разумеется, в корабле ломается что-то очень важное и игрока вместе с полуразрушенной посудиной забрасывает в неизведанные дали космоса, где еще не ступала нога, обутая в ботинок от скафандра, и обитают неприятные с виду и неизвестные человеку разумные существа.

Итого имеем: корабль разрушен, подпространственный движок не работает, денег нет и вообще все плохо. Персонал одного из пролетающих мимо кораблей высказывает явный интерес к вашей скромной персоне, и после продолжительной беседы выносится вердикт: вы безопасны, вам можно торговать на территории, принадлежащей этим «товарисчам», но в обмен они хотят, чтобы вы помогли победить их врагов (у них там война или что-то в этом роде). Да, еще. Ваш губастый собе-





седник будет настолько любезен, что заберет все ваши деньги (видимо, в качестве компенсации за понесенный им моральный ущерб), оставив только 100 кредитов на первоначальное обустройство, с чем и изволит откланяться.

С этого самого момента начинается собственно игра. И, к сожалению, очень быстро превращается в весьма скучное мероприятие.

Формально все правильно. Вы развлекаетесь торговлей, дабы заработать денег на оборудование корабля, параллельно занимаясь многочисленными проблемами, коих полно в этом беспокойном уголке космоса; пытаетесь как следует научиться управлять кораблем, чтобы не шарахаться в панике от каждого встречного свободнолетящего предмета... В общем, живете! Периодически с той или иной стороны жестоко выпячивается сюжетная линия, что заставляет бросить ваш маленький бизнес и тратить время на всевозможные глупости.

Скучно потому, что 90% игры – это монотонное, отупляющее, занудное повторение одних и тех же действий. Прилетели на станцию, купили немного масла, слетали на другую станцию, продали немного масла, заработали 15 кредиток. И так очень много раз. Кстати, чтобы вы просто ориентировались в ценах: save стоит 10 кредиток. Если денег нет, то забудьте о том, чтобы сохранить игру. Отмазка весьма элегантна: на станции вы можете купить страховку (!), которая и есть искомый сохраняльник. Очень интересно, необычно и в первое время раздражающе. Браво.

И вообще все стоит денег, и очень больших, которые простой торговлей не заработаешь. Придется выполнять квесты, отличающиеся запутанностью и нелогичностью. Но это так, к слову.

Как и в любом космическом симуляторе, в X – Beyong the Frontier есть космические бои, причем именно они – та самая изюминка, заслуживающая уважения и всяческой похвалы. Все сделано классно. Особенно хороша физическая модель. У кораблей появилась масса со всеми вытекающими: инерцией, заносами на поворотах и постоянными попытками вверенного вам суденышка врезаться в любую проносящуюся мимо поверхность. Точно не скажу, но, наверное, именно так и ведут себя космические корабли. *Настоящие* космические корабли, а не полигональные модели.

Вообще сложность пилотирования космического транспорта вполне сопоставима с оной в... да, именно в ней. В Elite. Чтобы залететь в шлюз космической станции, придется сильно постараться, и пройдет очень много времени и save'ов, прежде чем данная операция будет проходить без сучка и задоринки.

Процесс управления мог бы вообще превратиться в тяжелый и непрекращающийся кошмар, если бы не одно «но». Управление сделано отлично! Разработчики не пошли на поводу у толпы и не стали «затачивать» все, что только можно, под джойстик. На кнопках летается легко и непринужденно, причем наличие специальных клавиш для вращения корабля вокруг своей оси делает этот процесс, не побоюсь громкого слова, приятным. Все как в Elite (здесь должен быть смайлик).

О графике. Она, прямо скажем, не блещет. Два года назад все пошло бы на «ура». Год назад все было бы как нельзя кстати. А сейчас то, что происходит на экране, вызывает легкое недоумение, у некоторых особо продвинутых товарищей граничащее с брезгливостью. Ничего особенного: 16-битный цвет, довольно простые полигональные модели, не отличающиеся «продвинутостью» спецэффекты, простенькие текстуры.

Но это если смотреть на происходящее глазами злобного и пресыщенного жизнью критика. А если абстрагироваться от супер-пупер-мега-альфа и так далее движков, которых в последнее время делают вагонами в надежде, что скоро выйдет Pentium IV и они перестанут тормозить, то картина получатся несколько иная.

Да, действительно, полигональные модели простоваты. Зато ничего не тормозит на 166-м «Пне» с 32 мегабайтами столь сильно вздорожавшей за последнее время памяти. Говорите, текстуры кривоваты? Зато грамотно раскрашены и не вызывают ощущения, что их рисовала толпа сумасшедших поклонников стиля «граффити», как в Freespace. Из кораблей полигоны вываливаются? Зато точно воспроизведена физика.

В общем, сколько людей, столько и мнений. Рискну высказать крамольную мысль, что графика сделана именно *такой* сознательно. Серьезно сомневаюсь, что господа из Egosoft все поголовно страдают плохим зрением и не догадываются, какого уровня должен быть движок сегодня, чтобы графику игры сочли современной и



продвинутой. А если они это знают, то зачем сделали все так, как есть?

Может быть, они просто хитрые и пытались сделать игру массовой за счет низких системных требований? Или ориентировались на игроков старой закалки, которые помнят, что такое... хм, она... И у которых некоторая угловатость происходящего вызывает ностальгию?

А черт их знает. Ясно одно: найдутся люди, и они будут играть в X – Beyond the Frontier, не обращая никакого внимания на графику и занудность. Они будут играть в нее просто потому, что она им напоминает о том времени, когда все искали Потерянную Планету Капитанов...

Данила Матвеев

Она прошла как каравелла по высоким волнам...
То ли RPG, а то ли ACTION

Разработчик:	Cinematix
Издатель:	Eidos
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	RPG/action
Требования:	P–233, 32 Мб, рек. 3D–уск.

Графика:
Звук:
Играбельность:





REVENANT

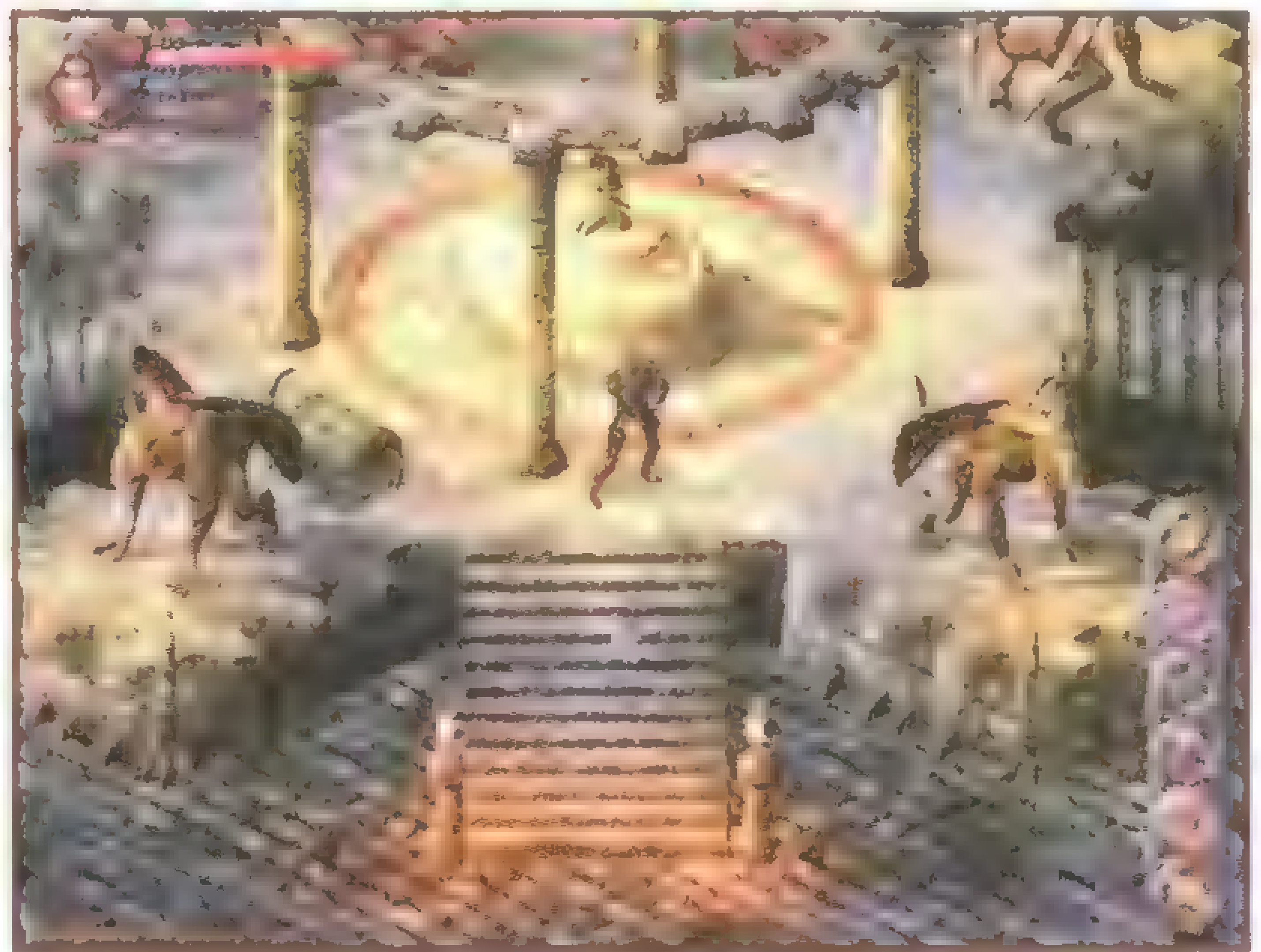
Revenant – весьма своеобразная игра. Во всем, начиная от сюжета и графика и кончая музыкой и управлением, чувствуется свежий подход. Мы видим не просто сплав всех интересных находок из первой десятки самых популярных игр в стиле «давай, Билл, отсюда возьмем эту, а оттуда – ту фишку». Здесь все необычно, как я уже говорил, неожиданно, и при этом логично... Как, вы думаете, будет драться безоружный воин, оказавшийся в теплой компании противников? Правильно, если он не зеленый новичок, то изобразит «Мортал Комбат» с его кулачными боями, ударами в прыжке и бросками через себя. А теперь представьте такую сумасшедшую картину в «правильной» игрушке вроде Baldur's Gate – сложно? А вот в «Ревенанте» ни капельки!

Чтобы в этом убедить вас, я пускаю нечто вроде потока сознания (уж лучше это, чем занудное перечисление всех «фич», за которыми не чувствуется самой игры!), собственно говоря, иначе о зрелищности и драйве сражений рассказывать очень трудно. Итак, представляю только один из эпизодов серии «это может случиться и с вами»... Голем резко подсекает главного героя, тот падает на колени... Каменная тварь немного разбегается и со всей силы пинает парня как какой-нибудь футбольный мячик. Тот отлетает метров на десять, пару секунд явно приходит в себя, с трудом встает и, размахивая в стиле Конана двуручником, снова кидается в бешеную атаку. Несколько быстрых разворотов, блок, мгновенный перекат вбок (радостная мысль – «мастерство не пропьешь!») и подлый, но проверенный временем удар ногой. Голем поражен показанной наглостью, он пытается что-то сделать, но для него уже все кончено. Герой эффектным жестом вытягивает руку, и с его ладони слетает огненный шар. Заклятье попадает в голема, и сила взрыва настолько велика, что даже отбрасывает тяжеленную «живую» скалу немного назад. Я быстро меняю герою меч на булаву, подбегаю к ошеломленному врагу и наношу нехитрый удар в живот. Тварь сгибается ровно вдвое, но я распрямляю ее вторым, молниеносным, ударом – голем падает на землю, но находит силы немного приподняться...

Все это не выдумки или фантазии, а простое изложение того, что происходит у меня или у вас на экране монитора. Просто оцените происходящее на экране, а потом поймите, что все происходит «не просто



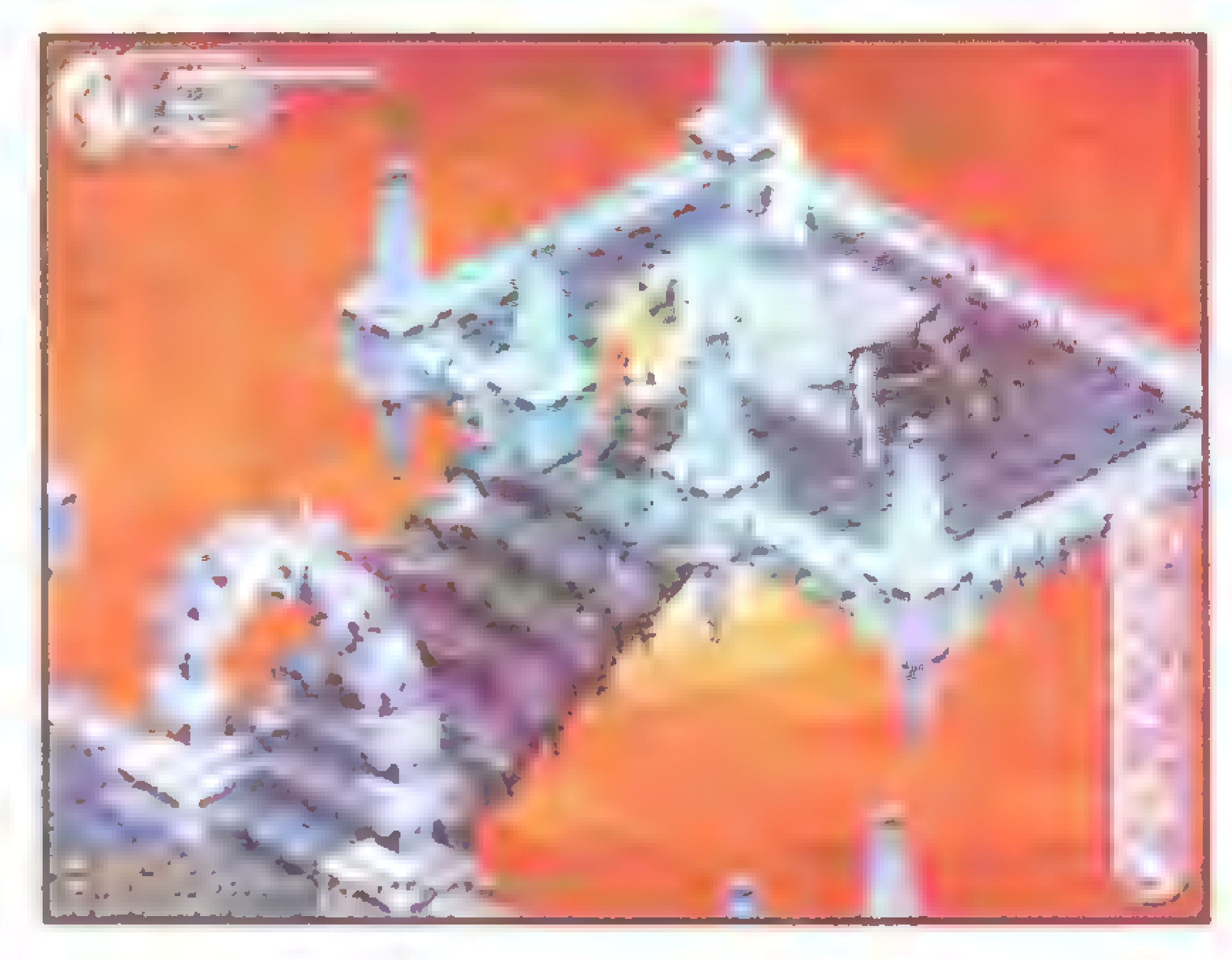
так», а при детальном и полном учете характеристик и развитости навыков (намекну, что за внешней аркадностью при небольшом изучении явственно проглядывает серьезная ролевая начинка). В чем еще прелесть «Ревенанта»? При очень зрелищных сражениях и по-настоящему продвинутой системе боев управление максимально легкое. Все нужные клавиши выстроены в ряд в левой части клавиатуры, а передвижение и повороты делаются мышкой с правой стороны. Но даже если геймеры, самонадеянно считающие «Диабло» самым лучшим ролевиком всех времен и народов, не разберутся с различными ударами, то все равно они смогут без напряжения пройти игру от начала и до конца. Во-первых, никто не мешает закупаться напитками для восстановления маны (золота-то у вас по самое горло!) и угощать всех недругов огненными шарами вкупе с молниями. Заклятья-то применяются простым нажатием клавиши, проще не бывает! Во-вторых, управлять героем можно только мышкой, тогда удары наносятся с помощью ее **левой кнопки** (как в «Дъябло»). Другой вопрос, что тип удара будет выбираться случайным образом, и не факт, что выпадет самый лучший для ситуации удар. С другой стороны, даже «неправильный» удар не на-



столько критичен для исхода боя. Тут все устроено иначе – результаты сражения в основном зависят именно от оружия, доспехов, опытности, навыков и характеристик. Именно из-за этого «Ревенант» больше тяготеет к ролевикам, как ни странно звучит это для человека, который стоит за спиной играющего и явно наслаждается происходящими на экране сражениями. Блоки, перекаты, комбо, фаталити и все прочие аркадные приятности служат сугубо для зрелищности процесса. Представьте себе, что можно не только одолеть мощного врага, но сделать это красиво – вот в чем истинное удовольствие для утомленных нарзаном геймеров. Я сам никогда не думал, что буду поддерживать такие вещи в игре, которая тяготеет к такому консервативному жанру, как RPG. Но приятно же, это действительно цепляет (плющит, колбасит) и привлекает в кровь все новые волны адреналина.

После выхода «Ревенанта» обидно, что в том же супернавороченном «Диабло-2» всевозможное богатство в управлении и тактике боя будет ограничиваться приевшимися мышиными щелчками. И это мнение не отдельно взятых авторов, а многих посетителей посвященных игре форумов.

Музыка явно подчеркивает выбранный разработчиками стиль «темной фэнтези». Все пасмурно, грустно и трагично. Так, наверное, и должен чувствовать себя «вернувшийся» в страну, где все считают его проклятой нежитью. В замке варлорда ощущается какой-то тяжелый и неизбежный рок, нависший над героем. Пещеры известны капающей с потолка водой и отзвуками далекого эха. Руины наполнены какими-то перекликающимися стуками. Даже в городе играет на удивление печальная и спокойная музыка... Боевые, даже агрессивные мелодии можно услышать только в реальности демонов – это легко объяснить, ведь герой принял могущество темного артефакта Nakranoth и от него стал стократ злее и задиристее. В реальности музыка явно настраивает на мысли о нелегкой судьбе ревенанта и не только не отвлекает от яростных сражений, но даже как-то подыгрывает им. Не знаю, как такое достигается, однако это есть. Знаете, здесь нет такого ощущения нелепости, как в Homeworld, когда мельтешат десятки истребителей, игрок лихорадочно разворачивает армады фрегатов и эсминцев, и все это под нарочито неторопливые классические композиции.



Теперь звуки. Очевидно, что есть какой-то предел в реалистичности и крутости звуков, выше которого разработчикам не прыгнуть. Это графике в играх еще ой как далеко до той картинки, что предстает перед глазами в реальном мире. Звуки же с недавних пор почти сравнялись с теми, что мы можем услышать в действительности. Посему мне остается только сказать, что звуки в «Ревенанте» есть, а некоторые не только есть, но и действительно хороши. Разработчикам явно удалось предельно натурально сымитировать предсмертный хрип наемника – это запомнилось.

Чтобы вы случаем не подумали, что, хваля игру за множество классных вещей, я в то же время закрываю глаза на недостатки, спешу поделиться наболевшим. Итак, начнем с начала. Дабы успеть выпустить проект до выхода «Диабло-2» (а шумиха вокруг него просто убила бы продажи «Ревенанта»), разработчикам пришлось отказаться от массы классных идей – довести их до ума они просто не успевали. Судите сами, чего нет... В одиночной игре убраны все, за исключением одного, луки – вволю пострелять из них удастся только в мультиплейере. Очень обидно видеть в редакторе карт с десяток изукрашенных луков и массу различных стрел (простые, огненные, магические и пр.), которые вы в одиночной игре никогда не увидите. Убраны и факелы, хотя они тоже есть в редакторе. Нет возможности скрытно подкрасться к врагу и перерезать ему горло или просто прикончить ударом ножа в спину. В добавление ко всему также предполагалось, что по мере продвижения по сюжетной линии к вам будут присоединяться помощники-NPC: воин-ветеран, трусливый маг и девушка-убийца. Они остались в одиночной игре, но только в качестве собеседников; правда, в мультиплейере вы опять же можете выбрать как полюбившегося ревенанта Лока, так и трех перечисленных героев. И у каждого из этих четырех героев свои преимущества и недостатки, сильные и слабые стороны... Ну и напоследок, чтобы закончить с претензиями: почему-то (вернее, понятно почему) вместо нескольких возможных концовок осталась только одна. Представьте себе, что нас лишили радостной встречи с главным-преглавным злодеем (специально забываю сказать, кто он), он хоть умрет с вашей помощью, но без вашего личного участия. Обидно, досадно, но ладно! Хоть все эти мелочи хоть и неприятны, однако они не портят общего более чем приятного ощущения от игры. Хочется надеяться, что в будущем представители полукровки «RPG/action», пойдут именно по пути «Ревенанта».



Про качество и уровень графики не стану ничего рассказывать – нет времени и журнального места на долгие восхищения по поводу того, как из казавшихся ранее громоздкими полигонов сделать такой праздник для глаз и создать десятки различных жестов вроде почесывания бороды, поцелуев или поклонов. А чего стоят фаталити и суперудары, если учесть, что они есть не только у героя, но и у монстров? И еще одна важная мысль: это первая игра, в которой я носил заведомо более слабые доспехи потому (и только потому), что в них герой смотрелся красивее. «Ревенант» – культовая игра, и этим все сказано.

Кирилл Шитарев

Если бы не второй «Фланкер», то это был бы симулятор года

USAF

Разработчик:	Jane's Combat Simulations
Издатель:	Electronic Arts
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	симулятор
Требования:	P-166, 32 Мб

Графика: 
Звук:
Играбельность:



Что-то непонятное происходит в мире. Всю свою сознательную жизнь Штаты делали симуляторы современных истребителей, упрощая все, что только можно упрощать, жертвуя летными моделями и режимами радаров, развивая лишь графику и звуковые эффекты. Были счастливые исключения, не спорю, но их было немного. И вдруг что-то (видимо, этим чем-то был русский Su-27) так подействовало на Jane's Combat Simulations, что в итоге у них появилась идея создать действительно симулятор – реалистичный, как наш «Фланкер», красивый, как Flight Unlimited II, и при этом интересный и патриотичный. Вот и появился USAF (United States Air Force). А поскольку он вышел в один месяц со вторым «Фланкером», мы можем сравнить их и посмотреть, получилось ли что-нибудь из этой благой затеи.

Начнем с графики. Итак: детализация поверхности в USAF уступает «Фланкеру», но не сильно, 3D-объекты отчасти хуже (наземные войска, российские самолеты), отчасти лучше (американские самолеты), текстуры слабее (хотя и неплохо смотрятся с высоты), спецэффекты уступают. В целом второй Su-27 выглядит заметно лучше. Но при этом обе игры дадут фору любому из своих конкурентов.

Летные модели в USAF проработаны несколько хуже, чем во «Фланкере». Приборы фактически отсутствуют. (Вся информация выводится на ЖКД, а чего вы еще хотите?! Неужели нормальному американцу вздумается смотреть на температуру масла или, не дай Бог, на количество топлива в баках?) Системы наведения тоже упрощены, но все же реалистичнее тех, что есть в других играх («Фланкер» я не имею в виду). Что еще?

Да вроде все. Выше было описано то, чем USAF уступает «Фланкеру». Но ведь есть и на его стороне некоторые преимущества. Например, интерфейс. Я не про кнопки управления в игре, я про меню. Во «Фланкере» нажатие на любую кнопку приводило к долгому обдумыванию ситуации и загрузки чего-то с диска. В USAF тормоза включаются один-единственный раз только при выборе миссии. Да и при этом время ожидания заметно меньше.

Тренировочные курсы. Недаром я писал, что в Su-27 о начинающих игроках забыли. Возьмем умение пользоваться режимом ДВБ. Первая половина речи инструктора – объяснение, как нажимать на Escape, когда миссия закончится, и предложение потренироваться самому на втором самолете. Читает, видимо, учитель английского языка: четко выговаривает слова, следит за интонацией – в общем, никогда не поверишь, что он сейчас сидит за штурвалом истребителя. Вторая половина речи примерно такова: «Жмем такую-то кнопку для включения радара, переводим его в режим ДВБ, этими клавишами выбираем цель, жмем то-то для запуска ракеты. Можете потренироваться на втором, для этого нажмите Escape». А как это происходит в USAF? Для начала появится брифинг, который при желании можно пропустить. Но не стоит этого делать. В нем вам детально, с гипертекстовыми комментариями и картинками покажут, как пользоваться разными видами наведения, что именно обозначает каждая линия на приборе, чем они отличаются и для чего служат. Во время полета инструктор нормальным человеческим голосом не только произносит, что именно нужно нажимать, но и опять же объясняет, как считывать показания, дает советы по запуску ракеты, комментирует ваши ошибки и успехи. Обучение уклонению от ракет вызвало у меня просто бурю восторга. Ради одного лишь этого занятия можно купить USAF, поскольку прошедший хотя бы только тренировочный курс игрок научится самому сложному: основным навыкам ухода от одиночных и двойных ракет.

Выбор самолетов в USAF значительно больше, чем во «Фланкере». Правда, «больше» не значит «лучше». Летные модели, как уже говорилось, не очень хорошо проработаны, но все же сделаны лучше, чем во Fly!, в котором разница между самолетами была чисто символичной. При этом, научившись однажды поражать наземные цели на одном самолете, вы без проблем проделаете это и на другом – разницы в работе электроники нет вообще. Это, однозначно, минус, но игра не особо страдает от него.

Последнее, о чем хочется сказать, это играбельность. О том таинственном параметре, который неизвестно откуда берется и неизвестно куда пропадает. Так вот, в USAF он на высоте. И пусть игра «менее симулятор», чем наш «Фланкер», но она все равно достойна права на





жизнь. Тем более что, как я уже говорил, своих ближайших американских конкурентов она обошла далеко и надолго.

Мы учим летать самолеты

Данное описание предназначено для тех, кто, увы, не знает английского языка и никак не может понять, что же там бормочет этот инструктор. Я не буду касаться взлета и посадки, поскольку управление очень схоже с управлением «Фланкера», а затрону лишь воздушный бой и сбрасывание бомб.

Воздух–воздух

Наведение и пуск ракет чем-то схоже с тем, что сделано во «Фланкере». Вот только режимов работы радара поменьше: это LRS (Long Range Scan, похож на ДВБ), TWS (Track-Wide Scan, напоминает БВБ) и STT (Single Target Track).

LRS

Этот режим показывает на многофункциональном дисплее (МФД) лишь общую информацию о воздушных целях впереди самолета, но при этом имеет наибольшую дальность действия. Для переключения в этот режим включите радар в режим обнаружения воздушных целей (**R**) и нажимайте **Q**, пока вверху на дисплее радара не появятся буквы «LRS».

На приборе вы увидите горизонтальную полосу (линия горизонта), цели (квадраты) и курсор (две параллельные полосы). Выбор цели производиться клавишами **Enter**, **Shift-Enter** или мышкой.

Слева сверху показывается направление на вас со стороны вражеского самолета. Представьте себе круг, в центре которого находится вражеский самолет, наверху написано «180», слева «90L», справа «90R», снизу «0». По нему определяется направление на вас. Если там написано «0», значит, вы находитесь точно на хвосте противника. Если, например, «25L» – то на хвосте, но слева, под углом 25 градусов к самолету. «90R» – значит, вы идете параллельными курсами справа от самолета. «170L» – противник видит вас впереди, чуть слева от направления полета.

Справа сверху показывается скорость вражеского самолета. Справа – скорость сближения, дальность до него и диапазон расстояний, в котором можно выпускать ракету (выбор ракеты – клавиша [).

Слева снизу – скорость самолета в махах (скорость звука), справа снизу – его высота в тысячах футах (если написано 9, значит, 9 тысяч футов).

TWS

Это второй режим для наведения на воздушные объекты, включается клавишей **Q**. Его дальность действия невелика, зато вы будете получать больше информации о других самолетах, например, направление их движения.

Показания с прибора считываются так: прозрачные треугольники – воздушные цели, сплошной треугольник – цель, захваченная системой наведения (выбор цели – мышкой либо клавишами **Enter** и **Shift-Enter**). При этом хорошо видно, куда именно летит каждый самолет. Вся информация о каждой цели показана на дисплее радара, как и в режиме «LRS».

STT

Данная система наведения включается автоматически при выборе ракет с полуактивным методом наведения (когда ракета лишь принимает отраженные от цели сигналы вашего радара, то есть вы постоянно должны удерживать наведение на цель во время полета ракеты) и предназначена для отслеживания лишь одной цели.

При этом цель показывается звездочкой, полоска показывает направление ее движения, цифры слева – ее скорость в махах, справа – ее высоту в тысячах футов.

Кроме того, в ближнем бою при использовании тепловых ракет цели будут захватываться автоматически.

Запуск ракет с наведением по радару

Теперь, когда цель захвачена, взгляните на жидкокристаллический дисплей (ЖКД). Квадрат показывает местонахождение цели (если она не в зоне видимости, то длинная линия будет показывать, с какой стороны она находится). Если этот квадрат перечеркнут, то цель дружественная, по ней стрелять нельзя. В противном случае рядом с ним вы увидите точку – это точка, при стрельбе в которую наиболее вероятно попадание. Маневрируя самолетом, добейтесь того, чтобы точка находилась в центре МФД (фактически внутри круга в центре), и, если снизу загорелся треугольник (запуск ракеты разрешен), стреляйте (**Пробел**). Кстати, вокруг этого круга вращается треугольник, показывающий курс на ваш самолет с самолета противника. По нему вы легко сможете определить, куда летит враг.

Запуск ракет с тепловым наведением

Все аналогично, за исключением того, что нет точки наведения: достаточно просто прицелиться на врага, подождать, пока писк не станет сплошным и пока под квадратом цели не появится треугольник, и затем стрелять (**Пробел**).

Воздух–земля

MAP

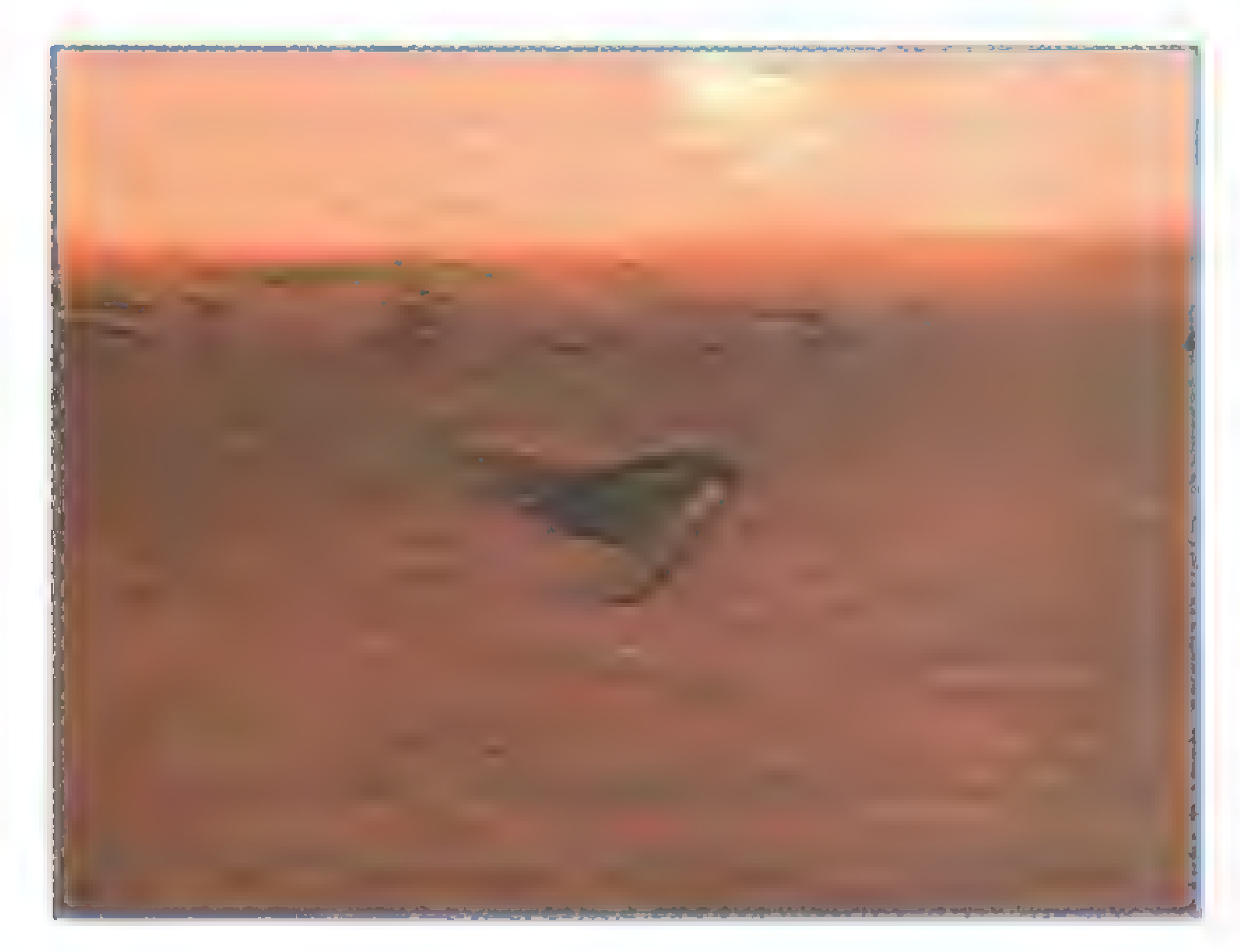
Этот режим наведения предназначен для нахождения стационарных целей (дома, фабрики, запаркованные автомобили). Выберите оружие воздух-земля, переключите радар в режим нацеливания на наземные объекты (**R**) и переключайте режимы (**Q**), пока слева сверху на приборе не появится надпись «MAP». При этом на дисплее вы будете видеть карту местности и все неподвижный объекты. Выбор цели производится, как обычно, клавишами **Enter** и **Shift-Enter**.

GMT

Работа с этим режимом аналогична работе с «MAP», но в нем, наоборот, засекаются лишь подвижные объекты.

Сброс бомб при помощи CCIP

CCIP – это система, которая постоянно высчитывает точку попадания бомбы с учетом рельефа местности, скорости и направления самолета и т. д. При выборе обычных бомб на ЖКД вы увидите вертикальную полосу, заканчивающуюся кругом. Центр круга показывает место попа-



дания бомбы, прямая – направление ее падения. Квадратом обозначается захваченная вами цель. Для сброса бомбы рекомендуется лететь на высоте порядка 18000 футов. Когда до цели останется 2 мили (расстояние показано справа снизу на МФД), дайте штурвал от себя и совместите горизонтальную полоску на вертикальной прямой с целью. Затем подождите, пока цель не окажется внутри круга, сбросьте бомбу (при необходимости увеличьте тангаж и сбросьте на цель остальные бомбы), а затем выровняйте самолет. Ни в коем случае нельзя сбрасывать бомбы с высоты ниже 2000 футов, иначе ваш самолет пострадает от взрыва.

Сброс бомб с наведением по GPS

Для сброса такой бомбы достаточно просто лететь в направлении на цель и, когда справа снизу на ЖКД появится строка «In range», запустить бомбу.

Сброс бомб с лазерным наведением

Для сброса бомб с лазерным наведением используется система LANTIRN. Она включается автоматически при выборе такой бомбы и показывается на МФД. Клавишей **L** включается лазерная подсветка, которую вы наводите на цель либо при помощи курсорных клавиш с зажатым **Ctrl**, либо при помощи **Enter**. Также запуск бомбы возможен, если цель подсвечивается с другого самолета или наземного объекта. Запуск производится аналогично запуску бомбы с наведением по GPS.

Запуск Maverick

Ракеты воздух-земля Maverick можно нацеливать двумя путями. Классический способ – это выбор цели при помощи радара. Достаточно в любом режиме (MAP или GMT) выбрать цель, дождаться, пока она не окажется в зоне поражения (In range), и запустить ее. Другой способ – телевизионное наведение.

Телевизионное наведение

Такое способ наведения применяется как для Maverick'ов, так и для других высокоточных ракет. Летя в направлении на цель, запустите ракету, включите автопилот и нажмите **Z**, чтобы увеличить МФД. На нем вы увидите телеизображение, передаваемое с ракеты. Зажав **Ctrl**, курсорными клавишами выровняйте ракету и направьте к цели. По мере полета корректируйте ее направление.

Противорадарные ракеты

Как известно, работающий радар легко засекается с расстояния, намного превышающего дальность его действия. Поэтому неудивительно, что были созданы ракеты, предназначенные специально для поражения таких удобных целей. Выберите ее при помощи клавиши **[**, и на дисплее вы увидите все объекты, активно излучающие РЛ-сигналы. При помощи клавиш **Enter** и **Shift-Enter** выберите нужный и стреляйте (желательно с высоты больше 10 000 футов). Желательно сразу после этого развернуть самолет.

Кстати, раз уж зашла речь о таких ракетах, то очень рекомендую пройти миссию «HARM». Там вас научат не только уничтожать вражеские РЛС, но и уклоняться от выпущенных в вас ракет. Предложенный маневр прост и эффективен: заметив на радаре, что в вас выпущена ракета, немедленно развернитесь так, чтобы она шла в вас сбоку, при этом выпустив дипольные отражатели (**Ins**). Нажмите **F5**, чтобы видеть ее. Когда она достаточно приблизится, поверните на нее, вновь сбросив отражатели.

Скрытность

При действии на территории противника нужно обязательно выключать огни на самолете (**Ctrl-L**). Естественно, что шасси и закрылки должны быть убраны. Без необходимости не выпускайте термоловушки и дипольные отражатели.

Работа с напарниками

Конечно, хочется, чтобы клавиши вроде «атакуй мою цель», «прикрой меня» и «какого черта ты это делаешь» всегда были под рукой. Но если игра получается достаточно сложной, то большинство команд приходится переносить в меню. Тоже удобно: нажал кнопку связи, выбрал, кому и что отправить, и – вуаля. Так вот, создатели USAF этого делать не стали. Не знаю, к добру это или к худу. Одно могу сказать: в игре есть около 35 различных команд, и все они отдаются при нажатии различных комбинаций клавиш.

Просто при выборе команды (**Alt+ клавиша**) она отдается всем самолетам в эскадрильи. Комбинация **Alt+Shift+клавиша** позволяет отдавать приказы непосредственно вашему напарнику (второй самолет), а **Ctrl-Alt-клавиша** – третьему и четвертому самолетам. В некоторых случаях вы не можете отдать приказы отдельному самолету или самолетам: например, по вполне понятным причинам вы не можете приказать своему ведомому построиться клином. Также исключением из общих правил является команда «подсветить цель лазером» – ее всегда выполняет ваш напарник.

Атаковать (**Alt-E**): атаковать выбранную вами цель.

Атаковать других (**Alt-W**): вступить в бой, но не трогать выбранную вами цель.

Лететь эшелоном (**Alt-1**), клином (**Alt-2**), друг за другом (**Alt-3**) или линией (**Alt-4**): различные виды построения.

Сгруппироваться (**Alt-C**), разойтись (**Alt-V**): в общем, тоже различные виды построения.

Прикрой меня (**Alt-P**): приказ защищать вас.

Сваливаем (**Alt-B**): приказ отступить и лететь на базу (если потом не будет других распоряжений).

Кружить (**Alt-H**): кружить в этом районе.

Подсветить цель (**Alt-L**): подсветить цель лазером.

Сбросить подвесные баки (**Alt-D**): сбросить баки; используется, когда предстоит серьезный воздушный бой.

Дозаправиться (**Alt-F**): произвести дозаправку в воздухе.

Доложить (**Alt-R**): доложить о своем состоянии.

Диспетчеры

Диспетчеры крайне ленивы – обязательно принимайте это в расчет. Недаром ваш инструктор регулярно советует: «При выруливании на полосу, взлете, посадке обязательно сам убедись, что нет других самолетов». Если вместе с вами путь на полосу начали два F-22 и у вас есть все шансы въехать в них на рулежке, то будьте уверены – вас о них не предупредят. Если на полосу только что приземлился «Боинг», а вы собираетесь взлетать, то также не сомневайтесь, что взлет вам разрешат. А вот если он съедет с полосы, пока вы будете на ней стоять и готовиться к вылету, то при это вам сообщат «полоса теперь свободна». До этого об угрозе не будет сказано ни слова.

Никогда не доверяйте диспетчерам, проверяйте и перепроверяйте все, что они говорят.

Дозаправка в воздухе

Выпустите дозаправочный шланг (**Ctrl-R**). Затем внимательно слушайте радио: вскоре вам сообщат направление на заправщик. Увидев его, захватите его радаром. Далее можно либо включить автопилот (нажмите несколько раз **A**, пока справа на табло не загорится «AP RFL»), либо приблизиться к самолету самому. При этом самое главное – не приближаться слишком быстро, иначе вы либо обгоните заправщик (что неприятно) либо въедете ему в хвост (что вдвойне неприятно). Когда вы будете находиться совсем близко от спущенного вам шланга, по рации вам будут передавать команды, исполняя которые, вы без проблем подсоединитесь к нему.

Удачи вам в игре.

Сергей Пуриков


The Internet Service Provider
.net

Король не умер, просто немного захворал. Ничего лучшего все равно нет

Разработчик:	EA Sports
Издатель:	Electronic Arts
Выход:	ноябрь 1999 г.
Жанр:	спортивный симулятор
Требования:	P-100, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика:	☆☆★★★★★★★★
Звук:	☆★★★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★

FIFA 2000

Признаться, к серии FIFA у меня всегда были самые теплые чувства. Каждый раз из года в год испытываю трепет, вскрывая пластик и вдыхая ни с чем не сравнимый запах свежераспечатанного мануаля. И никогда, практически никогда EA не обманывала моих ожиданий. Пять лет, семь игр. Каждая – не одна из, а просто лучшая. Даже вторичная World Cup '98 была прекрасным подарком к этому самому World Cup'у. О FIFA '99 говорить как-то не хочется – лучшая спортивная игра прошлого года по абсолютно единодушному мнению читателей и редакции.

...И вот на экране в очередной раз мелькают кадры очередной FIFA, комнату наполняют знакомые звуки. Но «в этом есть что-то не то...». Я помню, как все начиналось. Горящие глаза и трясущиеся руки, разрывающие целлофан. Красиво оформленная инструкция, привычная процедура инсталляции. До боли знакомое «It's in the game» и волшебная, интригующая заставка. Голос Robbie и обещанная «It's only Us». Стильное меню, мощная, агрессивная Apollo 440 с вечно бегущей собачкой «Stop the Rock». 16 чемпионатов, классические команды прошлых лет, «Спартак», ЦСКА и киевское «Динамо» в Rest of the World. Загрузка. Старые добрые комментаторы. Приятно падающий на газон снежок. Свисток, начало матча. Стоп-стоп, четкое deja vu. Где-то я все это уже видел. World Cup '98? FIFA '99? Вопрос риторический. Вроде бы никаких изменений. Нет, действительно никаких?! Да, похоже на то. «То же небо, тот же кофе, та же музыка с дымом сигарет...» Кажется, дальше у Жени Федорова и Tequilajazz идет «Но меня здесь нет. Солнце смотрит доверчиво... Здесь искать больше нечего...» Идеально точно подходит. Та же графика, те же движения, тот же стиль игры. Все, рецензию можно заканчивать, так толком и не начав.

Тот самый чай

Банально, но первое, что бросается в глаза, – графика. Хочется плакать, но она не изменилась. Абсолютно. Да, в прошлом году была хороша. Но после NHL и NBA Live 2000 все это как-то глупо. За что можно сказать спасибо, так это за тени и исключительно эффектный ракурс при повторе, вид из ворот. Тени – отдельный разговор. Они были хороши в FIFA '99, они являются единственными, на чем останавливается взгляд в FIFA 2000. Множество источников света, обсчет в реальном времени, отражения, тень от стадиона в солнечный день. Прекрасно, но, мягко говоря, это нельзя назвать радикальными улучшениями. Лица, господа, лица – посмотрите на них. Такие же квадратные физиономии. Год назад это было терпимо, но мы уже видели технологию Virtual Faces второго поколения. Что вы там говорите про системные требования? Простите, но это не котируется. Следующий.

Да, чуть не забыл – выражаю отдельное спасибо за бутылку воду в воротах, которую, к тому же, можно разбить. Это стоило полутора лет работы, угу.

It's in the game!

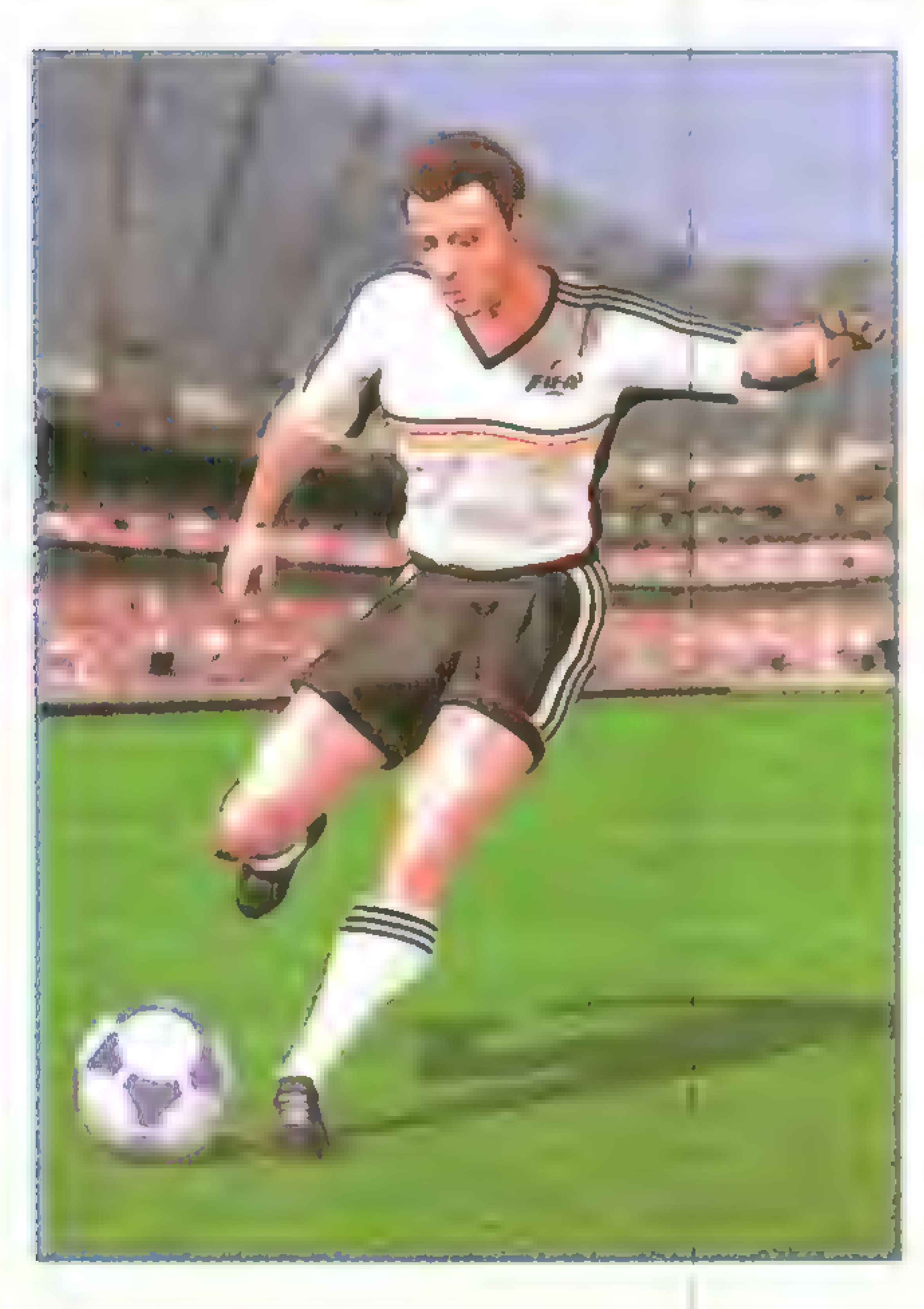
Когда пропеть оду графике не получается, принято хвалить gameplay. Но, пожа-





луй, к самой играбельности мы вернемся чуть позже, пока рассмотрим ее составляющие.

За что я всегда любил игры от Electronic Arts, так за правильное применение технологии motion capture. Ничто не может сравниться с поведением настоящего игрока на настоящем поле. EA Sports подобралась к идеалу довольно близко. Правда, сделано это было еще года два назад. Библиотека движений столь обширна, что заметить что-то новое невозможно. Спортсмены вполне натурально ругаются, обмениваются мнениями, желают «всего наилучшего» судье. К тому же, все нововведения, кроме замечательного подскальзывания после нанесения удара по мячу, так или иначе связаны с изменениями в обработке физики игры. Программу-минимум по внедрению объема на этот год



команда, отвечающая за FIFA 2000, выполнила. Спортсмены падают, словив мощнейший удар мячом в лицо, вполне натурально толкаются, цепляют одежду и удерживают друг друга. Передачи наконец-то можно нормально перехватывать и блокировать и в воздухе, и на земле. Игроки чаще упускают мяч, грешат этим и голкиперы. Ради продолжения банкета сняли ограничение на потолок, так что черно-белый шарик иногда, особенно после не совсем удачной попытки его поймать, подлетает метров на 20–30 вверх. Нашли отражения многие футбольные, скажем так, условности. С мячом, что характерно, передвигаться сложнее и медленнее, чем без оного. Но нет ничего проще: меняем уровень сложности, и жизнь играет другими красками. С этим, как всегда у EA Sports, все в порядке – Amateur прост и доступен для младенцев, World Class не по зубам многим матерым профессионалам. Основа основ – в доступности игры, она интересна любому, вне зависимости от класса. Не последнюю роль в этом играет управление. Несмотря на все опасения, оно стало действительно более отзывчивым, персонажи реагируют на нажатие клавиш практически мгновенно. Но самое забавное в том, что оно стало проще! Оцените этот героический шаг со стороны EA Sports 47-ю секундами молчания. Все-таки сложно, каждый раз вводя в игру все новые и новые элементы и приемы, волевым решением от всего отказаться. Может быть, оно и правильно, не знаю – управление с каждым годом становилось все более комплексным, скрываясь в стройных рядах комбинаций и макросов, постепенно превращая игру в puzzle-квест. А тут еще и понадобилось добавить новые приемы, связанные с обновленным физическим движком, – все, что касается удержания и препятствования движению. Выход – EA избавилась от лишних команд, подвесив на одну клавишу по 2–3 приема, порядок использования которых определяет компьютер. Большинство старых комбинаций и трюков исчезло, остались лишь самые проверенные и действенные. Вполне удобно, не считая минуса в виде необходимого привыкания. Зато какое эстетическое наслаждение доставляет умело выполненное перепрыгивание через голкипера и простое вбегание в ворота! Как альтернатива – низкий уровень сложности, игроки-тормоза и слепой вратарь. Иначе учите клавиши, разыгрывайте тактические комбинации и будьте готовы.



Запах денег

Очень интересное открытие делает для себя пытливый игрок, разбираясь с интерфейсом – кубковых чемпионатов всего три (возможность создавать свои не в счет). EFA Trophy, European Championship и собственно World Cup (какой именно – никто не потрудился объяснить). И если отсутствие Чемпионата Европы еще можно объяснить (не удивляйтесь, увидев в середине следующего года, скажем, Euro 2000 от EA Sports), то к Кубку мира возникают некоторые вопросы. Основной – почему нет сборной России (вполне объяснимо) и отсутствует команда Украины (а это – с трудом)? Помнится, разработчики собирались сосредоточиться на национальных первенствах. Простите, перед нами что – результат? Пренебрежительное отношение ко всему, что выходит за рамки локальных чемпионатов? Сложно было ввести квалификационный раунд для кубковых соревнований?! Видимо, да. Взгляните на то, чем гордятся создатели, и поймете, кому предназначалась игра. Полная лицензия MLS или Major League Soccer. Профессиональная футбольная (скорее, «сокерная») лига Америки, популярность которой стала более или менее возрастать после ЧМ '94. Если вы думаете, что это всего лишь еще один добавленный в игру чемпионат, обратите внимание на меню выбора языков. Разделение английского на британский и американский – это сильно. Все верно, игра создавалась в расчете на не окученную аудиторию США, вот вам и еще один вклад в популяризацию этого вида спорта. Впрочем, нам жаловаться не пристало. Обвинять в отсутствии российского и других восточно- и центрально-европейских чемпионатов можно только нас самих, даже несмотря на то, что среди 16 представленных проскальзывают лиги Израиля, Турции и Греции. Причин много, однако в отношении России недостаточный спрос на официальную продукцию играл отнюдь не решающую роль. Скажем так, хорошо еще, что «Спартак» и ЦСКА остались, пусть и лишь благодаря лицензии UEFA. Не удивлюсь, если национальный чемпионат Украины появится намного раньше российского, и дело тут вовсе не в уровне команд...

Любите ли вы FIFA, как люблю ее я?

Играбельность, пес бы ее побрал. Ну, не знаю, что здесь сказать. Серия FIFA EA Sports всегда была знаменита своими симуляторными корнями, не изменила им и сейчас. Дикое напряжение FIFA '99 спало, игра реже проходит на встречных курсах,



сам процесс более расслабленный и неторопливый. Замедленная скорость полета мяча во время удара и (что более важно) паса вносит некий стратегический элемент – значительную роль стали играть тактические комбинации, а не личное мастерство. Вплоть до того, что две из них, активный прессинг и искусственный офсайд, вынесли на отдельные клавиши. В целом все стало как-то размеренно, растянуто и близко к жизни. Долгие розыгрыши, сохранение контроля над мячом, выжидание подходящего момента для точной передачи, тонкий расчет удара. Да, фанаты Actua Soccer будут недовольны, но кто их, собственно, спрашивает? Не нравится FIFA – есть Total Soccer 2000. Быстро, дешево и аркадно. FIFA 2000 – другой стандарт, другая лига.



This Ain't a Love Song

Так что же есть FIFA образца 2000-го года? Для тех, чьи национальные чемпионаты появились и обновились, это очередное открытие. Для остальных – повторение пройденного, заученный с детства урок. Игра ничего не приобрела в плане играбельности, ничего и не потеряла. Да, никто не спорит, FIFA – самая продаваемая футбольная игра. Но «FIFA 2000 – Best FIFA Game Ever»... Не уверен. Да, она лучшая на данный момент по объективным показателям (достойных конкурентов все равно нет), однако прогресс по сравнению с прошлым годом близок к нулю. Я скажу, может быть, крамольную вещь, но у EA есть более качественные спортивные игры. И заявление по поводу одной из них еще будет сделано в рамках этого раздела. Ну а пока... Пока мы будем играть в футбол!!!

Советы

Самое первое, с чем стоит разобраться, это управление. Как уже отмечалось, оно стало легче. И не просто легче – исчезли все приемы, вызываемые комбинацией **Ctrl** и **Alt** с клавишами управления. Точнее, некоторые из них остались, однако эти сочетания уже не имеют самостоятельного значения. Смелый шаг, однако управление стало действительно удобнее. Далее следует краткое описание приемов, выходящих за рамки стандартных (о последних говорить бессмысленно, ибо они 1) не изменились; 2) есть в инструкции). Еще один необходимый комментарий: за основу бралась ситуация управления с клавиатуры, в силу не особой распространенности в нашем отечестве геймпадов. Однако если вы хотите получить максимум от игры, позаботьтесь о приобретении подобного устройства – приятным бонусом будет возможность сражений вдвоем. Вообще говоря, в связи со все уменьшающемся и уменьшающемся потоком классических аркад спортивные симуляторы остаются чуть ли не единственным жанром, где действительно трудновато без хорошего геймпада.

Впрочем, мы отвлеклись. Итак, обещанные приемы. Сначала о том, как трансформировались комбинации в ситуации владения мячом. Сначала стоит обратить внимание на изменение функции клавиши **E** в стандартном режиме – теперь она отвечает за мгновенную остановку мяча и укрывание его корпусом. Действует довольно хитро и применяется в основном в случае противостояния двум и более защитникам или в ситуации, когда нужно выждать прорыва форварда для точной передачи на ход. Единственная рекомендация – двигайтесь с помощью стрелок управления **влево** и **вправо**, стараясь всегда быть спиной к противнику: таким образом он сможет отобрать мяч не сразу. Впрочем, долго задерживаться на одном месте не стоит, равно как и необдуманно отдавать пас – перехват в подобных ситуациях обычно происходит во время передачи.



Следующая клавиша, освоение которой необходимо для нормальной игры, – **Ctrl**. Теперь во время нападения на нее подвешены только два приема. Первый выполняется коротким и быстрым нажатием (можно несколько раз), второй – долгим удержанием. Резким нажатием можно выполнить любимый трюк всех игроков – прыжок и переброс мяча по ходу. Очень эффективно против подкатов и выбегающего из ворот голкипера (наверное, чертовски обидно, когда кто-нибудь легко обходит тебя и просто вбегает в ворота, даже не нанеся удар...). Длительным нажатием можно выполнить также довольно результативное смещение в сторону – одновременно с указанием направления эта комбинация приводит к уже знакомому по FIFA '98-99 «стрейфу», за который раньше и отвечали клавиши **Ctrl** и **Alt**. Теперь же они выполняют самостоятельную функцию, а прием по частоте использования так и остался на одном из первых мест – это самый простой способ обойти одиноко стоящего защитника. Если же обороняющихся больше, лучше выбрать что-нибудь из подвешенного на кнопку **Alt**. Как и в предыдущем случае, выполняется все коротким или длинным нажатием. По сути, перед нами две практически одинаковые комбинации, одна из которых чуть сложнее другой. В первом случае игрок совершает полный поворот вокруг своей оси (по часовой или против – в зависимости от указания направления) и при удачном раскладе обходит соперника. Второй вариант более трудный и требует некоторой подготовки – при длительном нажатии одновременно с разворотом игрок, стоя спиной, перебрасывает мяч через себя (и защитников противника), завершает поворот и, останавливая его ногой,

продолжает движение. Прием, как уже отмечалось, более эффективный, однако требует пространства для совершения маневра, иначе легко потеряется контроль. Так что основное правило для этого трюка – совершить его вовремя, не раньше и не позже.

Следующее, с чем стоит разобраться после освоения атакующих комбинаций, это различные способы ударов по находящемуся в воздухе мячу. Здесь практически ничего не изменилось со времен World Cup '98, так что ограничусь лишь некоторыми комментариями. Как и в предыдущих сериях, в зависимости от количества нажатий на клавишу осуществляется либо удар головой, либо ногой. Для выполнения приемов с лета придется надавить на кнопку два раза или более. Для паса в ноги партнеру придется нажать несколько раз на **S**, для передачи на голову – **A**, а для простого удара по воротам – **D**. Абсолютно идентичная ситуация с приемами, выполняемыми головой, разве что жать на кнопку придется только один раз, да и удар через себя совершить вряд ли удастся (согласитесь, это довольно сложно представить). Единственный способ сделать «колесо» – когда мяч находится в воздухе, два раза нажать на **D**, одновременно удерживая соответствующую стрелку направления.

С основными атакующими приемами разобрались, однако вы вряд ли всегда будете в роли нападающего. И если с защитой все осталось по-прежнему (разве что объединили подкат открытой ногой и грубый удар локтем – толку от них все равно особого не было), то с розыгрышем стандартных положений разбираешься не сразу. Основное отличие – обыкновенный удар «по старинке» осуществляется теперь исключительно клавишей **S**. На остальные же кнопки подвесили быструю передачу конкретному игроку – обратите внимание на иконку над необходимым вам спортсменом. Достаточно нажать на соответствующую клавишу, и мяч попадет именно к нему. Конечно, если о своих интересах не успеют позаботиться соперники – ведь именно эти иконки отвечают и за выбор игрока для опеки, только в случае защиты при проведении подобной комбинации. Чтобы снизить риск перехвата, используются заранее подготовленные комбинации, за выбор которых отвечает клавиша **Пробел**.

Если уж зашла речь о тактике, то стоит сказать и о выборе между различными построениями, функции IGM. Основная стратегия, которую вы будете придерживаться, зависит от уровня и стиля игры конкретной команды. Обычно чем она слабее, тем больше тяга к обороне, однако если вы вполне уверены в своих силах, довольно неплохо играете на уровне Professional и умудряетесь выигрывать на World Class, то имеет смысл изменить построение на более агрессивное и атакующее. Однако, как бы ни выглядела ваша основная тактика, обязательно необходимо настроить по одному режиму для массированной атаки и глубокой обороны. Помимо того, что их можно применять в критических ситуациях («эх, навались, шапками закидаем!»), они еще и чрезвычайно эффективны во время розыгрыша стандартных положений – если мяч у вас, подтягивайте все силы в штрафную соперника, если нет, отступайте к своей. Одно ограничение: во время выполнения свободных и угловых менять ничего нельзя (клавиша отвечает за локальные комбинации), так что лучше выбирать нужный порядок незадолго до того, как мяч уйдет в аут, или сразу после этого.

Для эффективных действий в обороне пригодится и грамотное использование тактических схем, подвешенных на отдельные клавиши. Речь идет об активном прессинге и искусственном офсайде, кнопки **Ctrl** и **Alt** соответственно. Если с активным прессингом все понятно (очень действенен, однако при внимательном судье нужно быть начеку – количество грубостей со стороны игроков заметно увеличивается), то ситуация офсайда весьма интересна. Дело в том, что на любом уровне сложности компьютер определяет только так называемый абсолютный офсайд, не обращая внимания на активную или пассивную позицию, в которой находится игрок. Таким образом, эта тактика может оказаться чрезвычайно полезной, особенно если вы играете против живого соперника – человек очень часто забывает убрать игрока после неудачной атаки, а компьютер делает это за него не сразу.

Теперь немного о процессе игры. Во время розыгрыша атакующих комбинаций, перед тем, как совершить передачу, обращайте внимание на цвет стрелки-указателя. Красный – игрок закрыт, зеленый – открыт, желтый – вне досягаемости. Конечно, после паса ситуация может измениться, однако лучше не экспериментировать, а дождаться благоприятной ситуации. На высоких уровнях сложности, особенно при игре слабой командой, старайтесь избегать навесных передач, отдавая предпочтения коротким и точным – противник в воздухе будет неизменно сильнее. Если же вас все-таки «заперли» после неудачного прохода по флангу, то остановите мяч клавишей **E**, резко дернитесь назад и сразу же бейте навесом.



Иногда бывает проще перепрыгнуть вратаря, чем пытаться забить ему до того, как он бросится к вам в ноги. Особенно это касается высококлассных голкиперов, которые великолепно парируют любые удары издали, но почему-то умудряются упускать идущего на прямое сближение форварда.

Гораздо эффективнее просто отбирать мяч вместо того, чтобы подкатываться. Однако, как и в прошлом году, на атаку сзади судья обращает мало внимания, так что в экстренных случаях пользуйтесь этим. В отличие от, например, удара по ногам – этот прием абсолютно не эффективен, если, конечно, вы не хотите спровоцировать фол. Вопрос – зачем? Это же не баскетбол...

И под конец немного о пробивании штрафных и свободных. Пользуйтесь тем, что разрешающий удар свисток дается еще до того, как противник успеет занять максимально выгодную для него позицию. Обычно на несколько секунд один из форвардов оказывается свободным, ему сразу же и передавайте мяч, не дожидаясь, пока соперник исправит оплошность. Однако эта ситуация имеет одно исключение: в том случае, если вы бьете недалеко от штрафной и у вас есть реальный шанс увеличить счет, лучше потратить несколько минут на точное прицеливание. Чуть поднимите высоту, найдите брешь в стенке, не прикрытую голкипером, подкрутите мяч так, чтобы он попал именно туда. Удар! Вратарь пытается исправить ситуацию, но уже слишком поздно. Судья свистит, знаменуя завершение матча «золотым мячом». Трибуны ликуют, болельщики выбегают на поле. Это был первый Чемпионат Мира, выигранный знаменитой и легендарной сборной Сингапура...

Дмитрий Бурковский

Видимо, спортивный симулятор уходящего 1999-го и первой половины 2000-го

Разработчик:	EA Sports
Издатель:	Electronic Arts
Выход:	ноябрь 1999 г.
Жанр:	спортивный симулятор
Требования:	P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика:	★★★★★★★★★★
Звук:	☆★★★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★



NBA LIVE 2000

Уилту Норману Чемберлену (1936–1999), лучшему игроку за всю историю NBA, посвящается.

Итак, обещанное выше страшное заявление. Внимание! Видимо, спортивным симулятором года станет NBA Live 2000. Наперекор традициям, желаниям масс, нормам политкорректности и тухлым помидорам. Нет, и не просите – FIFA 2000 никогда не поднимется выше второй строки. Ей достаточно вашего хит-парада. Почему? Кажется, об этом я уже достаточно ясно выразился пару страниц назад. Все, точка, список сформирован и изменениям не подлежит. Конечно, было желание под шумок протолкнуть наверх Total Soccer 2000, однако опешивший от такой наглости Главный мягко пригрозил урезать зарплату. Ладно, «Футбол!» мы еще как-нибудь пропихнем, сейчас же приступим к коронации NBA Live 2000.

When I Come Around

Кажется, я не далее как два номера назад писал что-то про NBA Inside Drive 2000 и обленившуюся EA? Забудьте. Бес попутал, клянусь, больше не капли. EA Sports усвоила урок и впихнула в финал чертову кучу всяких прибамбасов. Появившийся судья разрушает психоделическую концепцию «мяч из ниоткуда», игроки живо обмениваются приветствиями и угрозами, не забывая похлопать по плечу неудачника. Тот же рефери действует по всем правилам соответствующего искусства (еще бы) – чего только стоит жест «забит трехочковый с фолом в нападении» в его исполнении... Непосвященных в таинство данной «пальцовки» уносят пачками. Плюс стильнейшая и презабавнейшая (не в пример NHL 2000) заставка и очень знатный (и абсолютно в тему) фанк. А какие там шикарные предматчевые презентации! Я плакал, вспоминая прошлогоднее отсутствие игры «всех звезд»...

Старый телевизор

Что-нибудь о графике, да? Или лучше об игровом процессе? А, вас все же заинтриговали картинки! Что ж, получайте. Итак, перед нами самый красивый спортивный симулятор чего бы то ни было. Лица персонажей выписаны идеально, какая там Quake III: Arena... Outcast, говорите? Но там же нельзя играть в баскетбол!!! Растительность, складки кожи на бритых затылках, пляшущие по лысинам блики – вы этого не увидите нигде. А местные мимика и жесты! Не верю, что все это создавалось посредством motion capture, слышите, не верю! Это как же нужно было над людьми издеваться... И вот интересно, на одежду они тоже датчики навешивали, да? Ибо она здесь того... живет собственной жизнью. Правда, пока только частично, но я верю – пройдет лет пять, и у нас на площадке будут рваться майки и спадать штаны... Вполне реально – фигурами игроки могут похвастаться уже сейчас. В отличие от картонных коробок NHL 2000, персонажи чуть более похожи на приматов. Конечно, ладони-лопаты и руки-узлы никуда не исчезли, однако выглядят уже не так квадратно. В





каком-нибудь штатном шутере убивать таких врагов жалко, да и «Гринпис» запретил бы. Насущный вопрос – когда появится виртуальная группа поддержки и Лара застрелится от ревности?

Расплата? Системные, они самые. Движок любит кушать, памяти ему всегда мало, так что готовьтесь. Только без шуток – проверьте наличие 32 Mb RAM (AGP не поможет) на вашем ускорителе, если хотите все по максимуму. Пожалуйста, не бейте, а? Это не я, это все EA!.. И те дяди за углом, предлагавшие халявные GeForce 256...

Хм. Отвлеклись. Еще раз к вопросу о графике: обратите внимание на трибуны и сравните с FIFA. Да, это не настоящие зрители (на самом деле это вообще небольшая группа часто повторяющихся людей), но и не разноцветные пятна. Болельщики научились монотонно размахивать руками и уже не представляют собой однородную массу, толстым слоем намазанную на стадион. Заметьте, они сидят рядами! Однако открою страшную тайну – никаких зрителей, кроме как на скамейке запасных и за судейским столиком, нет вообще! Они ушли, оставив вместо себя лишь правильные такие картонные каркасы. Выглядит, кстати, довольно неплохо и (не в пример некоторым) довольно достоверно. Если бы еще не глюк с приближением во время внеигровых моментов, я бы назвал такой способ идеальным на сегодняшний день. Показать, как оно должно быть на самом деле, обещает лишь вторая «сонька» (иначе зачем ей хваленый «атмосферный процессор» а-ля Saturn мир праху его?). Ладно, это все мечты (а вы не в курсе, есть ли на Dreamcast достойные баскетбольные симы?), пока же получите сладкое на десерт – персонажи отслеживают глазами полет мяча. Это ли не нирвана?..

We're all stars now

Видимо, пора поведать и о режимах игры. Их много. К уже известным добавили стрит-бол один на один и переименовали GM Mode в Franchise. Относительно первого – исключительно положительные эмоции. Старые добрые улица, мяч и соперник. Жаль, играть можно только вдвоем – никакой комбинаторики, чистой воды соревнование в технике обвода. Однако, по не вполне понятным причинам, цепляет, и цепляет серьезно – приходится возвращаться вновь и вновь.

Не менее занимателен и Franchise. Разумеется, никакого нормального «баскетбольного менеджера» нет (платите денежки...), однако пациент явно идет на поправку. Три определяющих события: убрали дурацкое ограничение в 5 сезонов, добавили развитие игроков и ввели некий заменитель «зеленых». С первым все ясно – надеюсь, четверти века вам хватит на проявление тренерских талантов. Благо что этого срока не выдержит ни один нормальный персонаж: баскетболисты растут, развиваются, стареют, деградируют, наглеют и уходят на пенсию. Вместе с ними скачут, уподобясь кенгуру, и рейтинги команды. Большой плюс в том, что очень многое зависит от вашего стиля игры, и не удивляйтесь, превратив к концу сезона лидера дивизиона в сборище даунов. Тем более что платить им все равно придется полностью. Кстати, насчет маленьких и так необходимых всем бумажек: денег в прямом смысле нам не дали, зато доверили в распоряжение общак (он же – партийная касса) с фиксированным количеством неких абстрактных очков. Эти загадочные единицы уходят на зарплату игрокам и на приобретение новых. Только особо не обольщайтесь – жалованье установить не дадут, даже продать кого-нибудь толком не получиться. Деньги здесь – лишь гарантия вашей наглости, ограничение, введенное, дабы вы не набрали команду уж слишком крутых индивидов. Несмотря на все крики и протесты, получается даже забавно – разрываешься между удержанием старого состава, подписанием контрактов со свободными и вербовкой новичков. Конечно, до полноценного менеджмента так же далеко, как мне до NBA, однако в который раз верю: пройдет лет пять, и мы сможем регулироваться стоимость сосисок в местных забегаловках.

Ладно, если должность гендиректора нам недоступна, то главного тренера – пожалуйста. Радуйтесь, фанаты: у EA наконец-то хватило денег на Джордана (произносится без сарказма и даже с некоторым сожалением). Да-да, того самого Майкла. И уберите помидоры – под это подведена своя база: в игру на радостях включили пять Dream Team, по одной на каждое десятилетие, начиная с 50-х. С самыми культовыми, с неимоверно культовыми и просто культовыми игроками лиги. Абсолютно никому не нужно (в сезон все равно никого не возьмешь), однако что-то неуловимое в этом есть... Всегда мечтал стравить один на один Ларри Берда (Larry Bird) и Меджика Джонсона (Earvin «Magic» Johnson). Или доказать Джордану, что в сравнении с Уилтом Чемберленом (Wilt Chamberlain) он отдыхает. А еще объяснить, что они все вместе взятые – никто перед неким Дмитрием, Москва, Россия. Цель святая, и ничего сверхъестественного для ее осуществления не понадобится – фотография и пара дней нудно ролевой «прокачки» игрока. Разумеется, разрекламированная NHL'овская фишка Import Your Face никуда не делась, а даже слегка стала проще в обращении (количество произведенных чудо-мутантов неукоснительно падает). А вот действительно радикальное для NBA нововведение – ограничение по количеству очков при создании персонажа. Все правильно: дабы не творить монстров в первом поколении, а заставлять игрока работать на их развитие. В который раз не





удивлюсь, если в NBA Live 2005 найду среди характеристик харизму, AC и THACO. За разъяснениям – в ролевой раздел.

А не спеть ли мне песню...

Понял, понял. Не спеть. Ладно, лучше поведаю страшную и поучительную историю о любви и ненависти, о том, что разработчики могли и что смогли.

Итак, за что я готов петь NBA Live 2000 дифирамбы? Этого не было ни в одной игре серии, нечто подобное мы ждали годами – компьютер стал четко просчитывать объем! Если вы не оценили вышесказанного, купите в ближайшей комиссионке NBA Live '99. Единственное, что могло остановить на пути к кольцу, был дружеский толчок в спину. Здесь же прорваться вперед не удастся чисто физически – мешают туловище и руки защитника. Выводы? Массивный центровой способен элементарно продавить оборону, легкий разводящий – просто обойти ее. Но только так, и никак иначе. Если игрок не вписывается в одну из этих категорий или не владеет техникой обманных движений в совершенстве, трехсекундная зона для этого несчастного закрыта. Броски со средней дистанции становятся нормой, slam dunk – счастливым исключением. Минус зрелищность, плюс реализм и азарт борьбы. Это баскетбол, ребята. Л-ю-б-л-ю!!!

Теперь о печальным. Меня многое раздражает в жизни, но когда виной всему компьютер... Скажем так: я не терплю, когда он подыгрывает себе; меня бесит, когда это делается нагло и бесцеремонно; я выхожу из себя, когда из-за подобных действий проигрываю исключительно я. Причем здесь NBA Live 2000? Поясняю. Есть у игры одна особенность – соперник смотрится гораздо лучше в решающих матчах. Возьмите себе слабейшую команду и сыграйте против самой сильной в режиме Exhibition – компьютеру плевать на счет, десять к одному победа будет за вами. Попробуйте же сыграть за сборную чудо-монстров – наемных убийц – в финале плейофф с теми же даунами, и результат будет кардинально иным: имбецилы разделают ваш хваленый клуб под орех! Вроде бы все правильно, так и должно быть, да? Ага, но если добиваться подобного такими средствами, можно и всех поклонников растерять. Если компьютер, будучи не в состоянии сдержать особо шустрого «живого» игрока, просто бесцеремонно подыгрывает себе, это принято называть fair play? Нет, дяди из EA зовут такое чудо балансом. Позвольте... Какой, к черту, баланс, если ваши снайперы начинают ошибаться в детских ситуациях, а центровые соперника одну за одной кладут «трешки»? Когда низкорослый атакующий защитник легко блокирует тяжелого форварда, забивающего сверху, напрыгивая сзади? А судья, игнорирующий удары в лицо, но с удовольствием раздающий фолы людям, стоящим в нескольких метрах от «пострадавшего»? О чем здесь вообще может идти речь?! Н-е-н-а-в-и-ж-у!!!

Тетя Ася уехала!

Осталась концовка. После исключительно эмоционального предыдущего абзаца хочется чего-нибудь надежного и проверенного, как глоток какого-нибудь отбеливателя. Что бы кто ни говорил о NBA Live 2000, я готов простить ей все. Вы хотите знать, почему все-таки спортивная игра года? FIFA отсиживается на лаврах победителя, NHL отделалась легкой косметикой. NBA – наиболее цельный продукт из всех, не потерявший главного и оставшийся просто хорошей игрой. Качественный шаг вперед, следующий виток спирали. Оцените ее(,) хорошо(?) (Запятые и прочие знаки – опционально.)

Советы

Начнем с управления. Это первая вещь, в которой стоит разобраться. Со времен NBA Live '99 изменилось незначительно, так что упомяну о нем лишь вкратце. Во-первых, играть на клавиатуре очень даже приятно. Плюс, скорее как исключение, чем правило, оставлена возможность делить клавиши и сражаться за одним компьютером (FIFA уже давно подобных трюков не выносит). Правда, особенно радоваться не стоит – на большинстве машин подобные эксперименты кончатся постоянным «залипанием» стрелок управления. Разумеется, желателен геймпад (но ни в коем случае не авиационный джойстик!) с 12 и более кнопками, однако можно не забивать себе поначалу голову всякой ерундой вроде Play Calling и Last Man Back, а обойтись, помимо направления движения, шестью самыми основными. Итак, кроме обязательных Pass/Switch и Shoot/Jump настоятельно рекомендую включить Turbo (само по себе), а также пары Pivot/Steal, Fake/Hand Check, Crossover/Face Up (комбинации по усмотрению). С первыми все вроде ясно, одно небольшое пояснение насчет «турбо»: абсолютно необходимый режим для молниеносных прорывов (в свете нового подхода к защите – актуально); к большему сожалению, игрок исключительно быстро устает при его использовании. Даже для хорошего спортсмена секунды три ускорения – это максимум. Относительно атакующих комбинаций (пивот, обманное движение и скрытое ведение) скажу: используйте их по своему усмотрению и как можно чаще. В сочетании с «турбо» или при двойном нажатии иногда получаются совершенно оригинальные комбинации, сильно зависящие от индивидуальных свойств спортсмена. Наиболее эффективным является пивот (разворот вокруг своей оси), особенно исполненный сразу после резкого ухода в сторону с атакующей



траектории. О защитных приемах стоит поговорить особо. Отличайте простой отбор (Steal) и отбор с нарушением (Hand Check). Последний хорошо зарекомендовал себя, однако на удар по рукам почему-то очень сильно обижается судья. Не проходят и толчки в спину во время броска (хотя в этом случае промах соперника практически гарантирован). Так что, как всегда, на свой страх и риск. Только заклинаю вас не использовать запрещенные приемы после того, как противник уже отпустил мяч: все равно ничего не исправите, только фол заработаете. И, наконец, последняя исключительно необходимая функция – Face Up, ни что иное, как удержание соперника. Вы просто стоите и не даете ему пройти, периодически выставляя вперед локти. Компьютер как-то странно просчитывает фол в защите при использовании этого приема, так что достаточно расторопный игрок может практически до бесконечности сдерживать противника в игре один на один. Как только вы освоитесь со всем этим арсеналом и вам захочется добавки или вдруг станете



счастливым обладателем «продвинутого» геймпада, разучите еще пару комбинаций – Direct Pass и Direct Switch. Принцип действия одинаков: удерживаете клавишу и жмете одну из кнопок управления, каждая из которых соответствует определенному игроку. Секунда, и мяч в руках или он взят под управление высшим разумом. Удобно и практично, только лишних клавиш прибавляет, что не радует.

Если вы сгораете от нетерпения внести себя в базу данных NBA, обновленный режим Import Your Face здорово в этом поможет. Во-первых, ввели зоны для захвата бровей, во-вторых, появилась возможность просматривать и редактировать в реальном времени текстуру будущего лица. Последнее исключительно важно и удобно – просто сравниваете с оригиналом и соответствующим образом подводите контуры. Для большей детализации, помимо типа кожи и прически, можно еще выбрать размер носа, овал лица и разрез глаз. Полученные результаты, при условии качества цифрового изображения, часто очень здорово напоминают оригинал, особенно благодаря способности определить выражение – от добродушного к сбалансированному и агрессивному.

Теперь кое-что о том, ради чего все это делалось. Подробно говорить обо всех режимах соревнований не имеет смысла, все равно самый интересный из них – Franchise. Несколько советов начинающему менеджеру. С самого начала определитесь, как часто вы будете брать игру под свой контроль, а когда – симулировать. Это обусловит протяженность четверти в тех и других матчах – просто, в отличие от NHL 2000, компьютер не совсем верно рассчитывает усталость игроков с течением времени, так что ставьте большую длину, если хотите дать поиграть новичкам и скамейке запасных. От количества последних зависит очень многое: как правило, чем их больше, тем выше результат, даже если некоторые из них вообще не выходят на поле. Второй глюк, которым надо пользоваться, – это повышенное доверие компьютера к новичкам. По мнению NBA Live 2000, парочка полученных в результате Rookie Draft игроков способна в корне изменить ситуацию в команде. Нормальный случай, когда где-нибудь на 3-4 году от начала к финалу в обеих конференциях приходят бывшие аутсайдеры. Этим надо пользоваться, и пользоваться нещадно – старайтесь обменивать своих стариков (все равно развиваться дальше не будут) на вновь прибывшую молодежь. Как вариант вывода клуба из глубокого ступора, поиграйте как можно больше матчей (это, я думаю, легко), и в награду на следующий год получите самых перспективных новичков. И так по кругу.

Теперь собственно об игре и о том, как обхитрить наглый, подсуживающий себе компьютер. Если матч ничего не значит для «железных мозгов», то, не мудрствуя лукаво, используйте стандартные броски со средней дистанции. Нормальная тактика здесь – легко нажать на клавишу прыжка (при ручном управлении), дождаться, пока противник поднимется в воздух и опустится, а затем бросить самому. Как вариант, можно отклониться назад (стрелками) и просто перевисеть соперника. Только шансы в этом случае напрямую зависят от характеристик персонажа. Если же игра имеет решающее значение, приготовьтесь к несправедливости. Еще раз говорить о том, что позволяет себе AI, не буду, а вот о методах борьбы – пожалуй. Итак, наименее оспариваемые броски – slam dunk, они же «горшки», они же jam сверху. Если вы попробуете просто кинуть из трехсекундной зоны, то в 90 случаях из 100 не попадете. Поэтому единственный шанс – быстрый



проход под щит. Если упустить время и не поймать противника на контратаке, передав мяч наиболее близкому к кольцу игроку, то придется перестраиваться и разыгрывать комбинацию заново. Подгадайте момент, когда освободится ваш центровой или кто-нибудь из быстрых форвардов или защитников (в зависимости от стиля игры), передайте ему пас и на «турбо» ломитесь к кольцу. Повторить по необходимости.

Пара слов о защите. Будьте внимательны: компьютер неправильно обсчитывает фол при остановке движущегося игрока (точнее, вообще никак не просчитывает) и ситуацию с блокированием броска сверху. В последнем случае лучше вообще не попадаться под раздачу, уйдя с дороги забивающего таким образом соперника. Практически гарантировано, что, летя к кольцу, он кого-нибудь заденет, но так как он был в прыжке, то фола в нападении не засчитают, а отдуваться будет несчастный защитник. Игрок же, на самом деле нарушивший правила, еще и штрафной пробьет. Бороться с подобными проявлениями максимализма помогает включенная опция Slow Motion Dunk: как только на атаке соперника начинается замедленное воспроизведение, отступайте в сторону или (справедливее) толкайте его в спину, так он хотя бы точно не забьет. Если же говорить о нормальных защитных порядках, то как уже отмечалось, залог успеха – функция Face Up. Дабы не заработать фол за переход к зонной обороне, приходится постоянно перемещаться вместе с соперником. В этом случае держитесь от него в полутора виртуальных метрах – самое подходящее расстояние для пресечение маневра (через уход в сторону) и блокирования броска (сближение и прыжок). Во время игры один на один является вообще чуть ли не единственным используемым приемом. Из практики этого режима, кстати, и вытекает универсальный способ обхода стоящего в такой позиции соперника: отступить на несколько метров назад, а затем совершить резкий рывок с включенным «турбо» в одну из сторон. Если контролируемый персонаж хоть немного превосходит защитника в скорости, дело сделано, можно переходить к водным процедурам.

Дмитрий Бурковский

Большая вкусная конфета – вы даже не заметите, как ее проглотите

ГОРЬКИЙ-17

Разработчик:	Metropolis Software
Издатель в России:	1С
Локализация:	Snowball Interactive
Выход:	ноябрь 1999 г.
Жанр:	тактика
Требования:	P-166, 32 Мб

Графика:	☆☆★★★★★★★★
Звук:	☆☆☆★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★





В начале следующего века глобальные проблемы сплотили Европу настолько, что для большей консолидации Россия и Польша обменялись участками своих территорий. Польше достался секретный объект, о котором Россия говорила, что это бывший военный лагерь, ликвидированный по окончании холодной войны. После того как на территории лагеря пропали две специально подготовленные туристические группы и одна настолько же туристическая НАТОвская, власти Польши обратились к специалистам, и в сентябре группа МЧС начала подготовку к забросу на секретную территорию. Николай Селиванов, Тарас Коврига и Юкко Хаахти – пост-СССРовская интернациональная бригада – проникли в Горький-17 в конце октября. В городе отряд обнаружил трупы НАТОвцев, а также монстра, не похожий ни на что, виденное бойцами ранее. Вот до этого состояния мутировала история игрушки Odium (в европейском варианте – Gorky-17) при локализации ее в России. Что есть, то есть.

Впрочем, локализация неплохая, но об этом ниже. Давайте сначала вспомним, о чем идет речь. Демка Odium'а появилась два месяца назад и была изумительной. Щелкающее меню с отбрасывающими тень от курсора буквами, винт мясорубки, со свистом крутящийся при загрузке, и геймплей «на одном дыхании». Положенный кусок истории, спокойный, позволяющий подумать бой, нужное количество аптечек, следующий кусок истории. Телефон имени Хоттабыча – из цельного куска золота; второй раз в это играть можно будет невозможно – ну и что? Очень хочется поиграть в первый.

Игра оправдала ожидания. У нее масса минусов; более того, в «классической» современной системе ценностей в компьютерных играх практически невозможно найти аргументы в ее пользу. Нелинейность, замотивированность, революция в графике, огромное количество фенечек и орудий убийства, которыми обвешивается герой, – ничего. То есть все неплохо, но не более того. Есть масса примеров существенно большей продвинутости по любому пункту. И при этом «Горький» проходится все так же на одном дыхании. За 10 часов – но не оторваться.

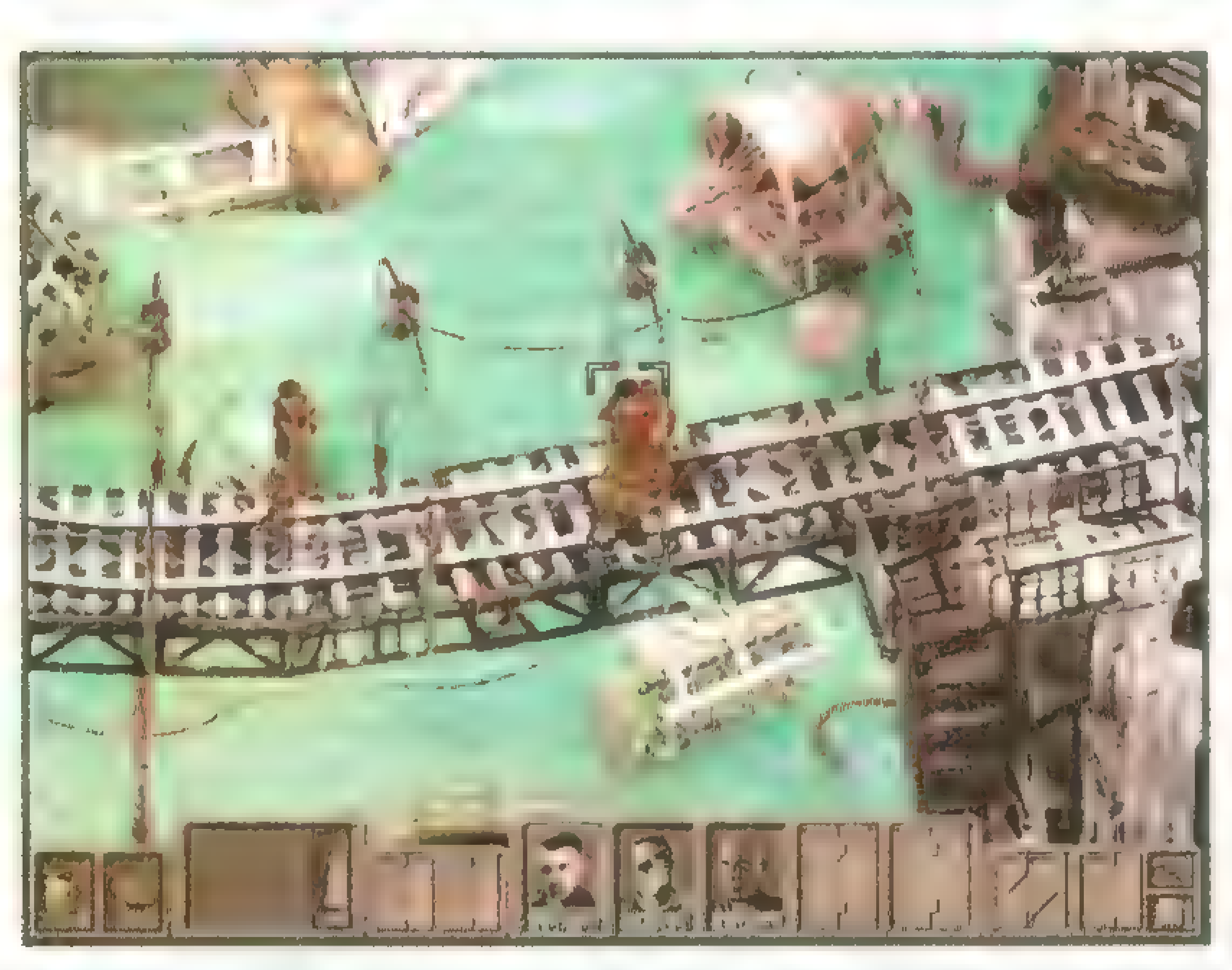
Николай и его товарищи бредут по мрачным развалинам, оставшимся после бомбежки, и постепенно выясняют, что группы, от которых штаб не получал никаких сигналов, на самом деле получали от штаба сообщения о подкреплении, которое вот-вот подойдет; что монстры, нападающие на группу, когда-то были людьми; вовсе не факт, что НАТО заодно с нашей группой, и даже не факт, что заодно те, кто послал группу. Хотя тоже обещают «вот-вот подкрепление». Мы находим новое оружие, деремся с новыми монстрами, встречаем новых союзников – и всплывают все новые и новые факты о том, куда и зачем нас на самом деле послали.

Хорошо бы это было так. Но сие реализовано наполовину. Не самое динамичное развитие, множество несостыковок, непонятные ссылки то ли на общих, то ли на ка-



ких-то еще детей; незаконченные ответвления сюжета – в изобилии. Недоделанности полно. Однако при этом каким-то образом реализуется главная задача: ты все время хочешь узнать, что там дальше. Что в этой лаборатории. Может быть, дело в том, что эта единственная задача растянута на всю игру, поэтому ты просто не успеваешь разочароваться и не захотеть идти дальше. Может быть, в чем-то еще. Но работает.

Та же история с ролевой системой. Собственно, это не ролевая система. Это условные элементы RPG. Что с точки зрения «вещичек»: три типа армора, никаких, очевидно, заклинаний или их эквивалентов, практически ни на что не влияет ростом параметров персонажа, да и роста этого... Что с точки зрения разных способов прохождения: здесь просто труба – мало абсолютной определенности того, где и при каких обстоятельствах случится бой. Логика хромает не меньше: бойцы ни в коем случае не смогут снести сигнализацию винтовками, ломами и огнеметами: они должны найти запрятанную где-то далеко карточку, вставить ее в компьютер и снести прилагаемого босса. Только сильно раздражает это все разве что принципиальных RPGшников. Которые не могут поступиться принципами. А я, собственно, и



не ждал здесь RPG. С меня вполне достаточно той «персонализации», при которой я испытываю раздражение в адрес монстра, только что ударившего моего бойца. И ощущение сопричастности, когда лом опускается этому монстру на голову. (Жуть, жуть! Куда смотрят родители?!).

Та же история с интерфейсом. Хуже даже – потому что если все предыдущее было формальными придирками, то интерфейсные глюки раздражают. Раздражает периодически возникающая необходимость переключиться на другого бойца и обратно, чтобы взять нужный предмет. Потому что иначе inventory отказывается проматываться. Но этого немного и, в конце концов, это патчится. Игра-то проходится на одном дыхании. В чем же дело?

Возможно, в боях. Конечно, им не хватает свободы – никакие случайные события не компенсируют фиксированную расстановку сил на поле. При которой вы даже не можете выбрать, куда какого бойца поставить. Но зато какие встречаются задачки! «Горький» в чем-то сродни квесту: битвы – это набор пазлов, в которых тщательное обдумывание первого хода по-хорошему «решает» бой. Как задачу. С кем там драться, если половина врагов к концу второго хода догорают, не успев до вас даже добежать? И даже прокачиваться особо не надо – с нахождением огнемета все решения становятся доступны. Но при этом правильное начало – далеко не единственный способ. Вас уже бьют? Половина бойцов стоят оглушенными? Если все бойцы, то, конечно, вас убили. Если не все, то вы найдете целых три способа вывернуться. Всю нелинейность основной части игра компенсирует в бою. Можете балансировать на рискованных, но очень эффективных ходах. Можете стать стеной и отстреливаться. Можете уворачиваться от боссовых пуль. Можете встать так, что он даже стрелять по вам не будет. Использовать все равно придется и то, и то – аптечек-то точно выверенное количество.



«Горький» сбалансирован – и в этом нехитрый секрет. Вы пройдете игру красиво, если будете много думать. Вы сможете пройти ее обычным неторопливым способом. Вас убьют, если вы расслабитесь и вообще перестанете прилагать голову. Вы вдруг обнаружите, что аптечки кончились, а до ближайшего ящика – два боя. «Горький» сбалансирован – и это касается не только боевой системы.

Как было сказано выше, «Горький» – не hi-end ни в чем. В другом сила: все вышеперечисленные недостатки объясняются и оправдываются тем, что они не мешают в игре. В «Горьком» ровно столько сюжета, стратегии и ролевой системы, сколько нужно для игры. И графики тоже столько, сколько нужно. Для того, чтобы было интересно. И не больше. Этим он не похож на современные игры – но у него получилось. Никаких – повторюсь – общепризнанных ценностей. Просто игра. С атмосферой и геймплеем – самыми неформализуемыми параметрами. Вещь и для начинающих, и для продвинутых. Не для упертых.

Кстати, о графике. Все то же самое: техническую сторону вы видите на скринах. Ситуационно графика оказывается весьма уместна. Вписывается. Раздражают разве что топором склеенные из 15 полигонов лица персонажей, но их видно редко. Звук отличный – что не относится к локализации. То есть шумы с музыкой там все такие же хорошие, а вот озвучка невыносима. Актеры все так же не могут поверить в то, что в компьютерных играх могут быть серьезные персонажи, и не удосуживаются подумать об интонациях. В игре, которая сильна атмосферой, такое обидно. Интонации не должны скакать, когда умирает близкий друг. Поставленные голоса – это полдела, хотя практика приглашения на озвучку Чонишвили и верна. Кстати, может, актеры, как это уже бывало, не видели игру? Или видели только сами скриптовые сцены? В общем, так же плохо, как и всегда – если не считать первой человеческой ласточки, той же 1С-овской «Атлантиды». Там впервые вроде бы все по-русски и хорошо. Еще не доиграл, но продолжаю с трепетом. Да, а перевод у «Горького» хороший. Даже в «обстебанном» анти-польском варианте. Массы одобряют появление на сцене героической группы МЧС. Шойгу рулез! Можно выключить звук – и все практически нормально.

На самом деле у «Горького» только один недостаток. И тот – повод для пожелания. Всего мало. Художники тщательно рисовали задники; по всей видимости, не хватило времени на то, чтобы так же тщательно нарисовать вдвое больше. Имеющихся монстров плюс еще два-три хватило бы на вдвое большее время. Вполне. И оружия тоже. И историю можно было бы жевать еще долго. Вопрос именно в задниках.

Крутящаяся мясорубка и отбрасывающее тени меню. Вкупе с великолепным оформлением, тоже добавляющем плюсов в пункте «графика». Умопомрачительные детали. Все это фирменный знак «Горького». Очень грамотная, цельная, штучная, ручной работы вещь. Не индустрия, не поток. Отличная игра на полтора раза. Ну, два; и, может быть, переиграть через пару месяцев. Однозначно рекомендуется всем, кто не страдает непреодолимым отвращением к «уродливым мутантам». Happy new Year!

P. S. Да, совсем забыл: они ввели отсутствовавшую в американской деме (которая была еще Odium) возможность переигрывать проигранный бой. Это лишает и без того спокойного «Горького» всякого адреналина. Потому и 9, а не 9 с чем-то.

Константин Инин

Больше!
Лучше!
Однозначно!

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Разработчик:	New World Computing
Издатель:	3DO
Выход:	октябрь 1999 г.
Жанр:	стратегия
Требования:	P-133, 32 Мб

Графика:	те же
Звук:	там же
Играбельность:	тогда же



Высунув голову из ЭТОГО и глотнув воздуха, я рапортую: Armageddon's Blade катит! Я бы засунул голову обратно и снова забил ее оптимальными последовательностями развития замков и оптимальным же расходом маны, но понимаю, что надо бы поподробнее...

Продолжение прибыло

Итак, вы догадываетесь, что Armageddon's Blade – это add-on. И к чему, тоже догадываетесь? Хорошо. Очень хорошо. Если кто-то не догадывается, то позвольте признать вас оторвавшимися от жизни и не учитывать вас как аудиторию, тем паче что и игра эта с длинным названием Heroes of Might & Magic 3: Armageddon's Blade просто у вас не пойдет, поскольку требует наличия игры Heroes of Might & Magic 3: Restoration of Erathia. «Реставрация в Эрафии», иными словами. А ее у вас, как мы только что выяснили, нет. Так что извините.

Для остальных же мы будем сейчас отвечать на самый принципиальный (он же единственный) вопрос: чем все это отличается от просто «Героев»? Рассказываю. В первую очередь – у нас появился новый замок. Во вторую – новые «независимые» юниты. В третью – несколько новых фишек. Теперь по пунктам.

«Элементальные» войны

Новый замок называется Conflux и практически полностью отдан элементалям всех сортов и мастей. Юниты со второго по шестой уровень: Air, Water, Fire, Earth и Psychic Elementals с апгрейдом до Storm, Ice, Energy, Magma и Magic Elementals соответственно. Принадлежность элементалей к стихиям используется вовсю: они либо имеют protection от своей стихии, либо уязвимы к противоположной, либо кастуют защиту от своей стихи, либо все это в различных комбинациях. Кроме того, элементали воды и воздуха при апгрейде становятся стрелками, а огня – «летунами». Что вовсе не так уж плохо.

Особая статья – Psychic/Magic Elementals. И те, и другие атакуют сразу всех стоящих рядом противников, причем без ответа со стороны последних – гидра. Psychic Elementals не подвержены заклинаниям, влияющим на сознание (mind spell protection, если по-человечески). А Magic Elementals не реагируют на магию вообще. То есть помесь гидры с черным драконом.





Не по-детски. Юнит шестого уровня за весьма скромные деньги. Достаточно живучий, весьма резвый. Душка!

Теперь номер программы под названием «Слеза ностальгетика». Состоит из двух частей: «Слеза ностальгетика просто» – старший юнит замка элементалей называется Firebirds, апгрейдится до Phoenix. И «Слеза закоренелого ностальгетика»: младший юнит – Sprites с апгрейдом до Pixies. Круто!

Вы не оценили? Те, кто оценил, вытрите страницу – продолжаем. Sprites, ясное дело, летают, Pixies, ясное дело, бьют безответно. Firebirds не реагируют на огонь и обладают breath attack; для провожающих поезд поясним, что это переводится как «на две клетки». Phoenix ко всему этому добавляют rebirth. Rebirth осуществляется следующим образом: как только Phoenix'а грохнули, он возрождается в том же количестве, в котором был в момент умерщвления. То есть если финальный удар застал двух Фениксов, а 38 зажевали до того, то двое и возродятся. Comprene voux?

Дополнительными приятностями элементальского замка является постройка, в которой по сходной цене приобретаются артефакты, и Magic University – изумительное место, в котором по еще более сходной цене можно выучить любой basic magic skill. Это «ура!». Это «ура!» однозначно. Со стопроцентной вероятностью сделать из любого героя кирдык на ножках – оцените сами.

Пункт номер два

Независимые юниты. Драконы: 3 крутых и один невероятно крутой – Azure Dragon, существо, которое стоит столько и нарождается так медленно, что все его положительные качества сводятся на нет. Впрочем, качества эти я все же упомяну: атака – 50, защита – 50, hit points – 1000 (!). Speed – 19, снимает по 70–80 очков вреда. Самый крутой. Архангел, подвинься!

Выяснять «пользительность» остальных драконов предоставляю вам самостоятельно или с помощью гайда. Из прочих «независимых» выделим Sharpshooter'ов и Enchanter'ов. Enchanter'ы, сколько бы их ни было и на сколько бы групп вы их ни разбивали, когда им надо ходить, кастуют какое-нибудь массовое заклинание; очевидно, вам тут не M:TG: что бы они там ни скастовали, это оказывается весьма кстати. Sharp-shooter'ы при атаке/защите 12 и серьезном наносимом уроне ничего не теряют при стрельбе на большое расстояние или за препятствие. Плохо охраняемый замок падет, а практически любая группа нелетающих монстров будет с легкостью уничтожена. Кайф в том, что при наличии героя Gelu вы можете делать Sharp-shooter'ов из любых «гуманоидных» стрелков – то есть человеческих и эльфийских. За мзду. Запрашиваемой мзды это стоит.

«Что же это за герой такой?» – спросите вы. «А-а-а-а!..» – скажем мы загадочно.

И вечный бой...

Как и всякая порядочная девушка, Armageddon's Blade обладает своим набором кампаний. Сюжет основной из них – собственно Armageddon's Blade – заключается в следующем: ненормальный король Lucifer решил уничтожить весь мир к чертям собачьим с помощью девайса (device), известного как Armageddon's Blade. Уничтожение (destroying) мира требует предварительного конструирования вышеупомянутого устройства, поэтому Lucifer посылает своего... как trusted порусски?.. в общем, одного из самых верных своих слуг для сбора материалов. Черт дернул Lucifer'а развязать в это же время войну с Эрафией, в которой ждет не дождется законной мести похищенный и пропадавший 7 лет Roland, King of Enroth. Черт, бывший при дворе шутом третьего разряда, был повешен на кресте на собственной коже, но войну уже было не остановить. Roland, Catherine и Gelu (которого, как я уже говорил ранее, наши пограничники подобрали, обогрели и отправили в местный зоопарк, откуда он сбежал в элитные войска, патрулирующие леса Эрафии) все это Lucifer'овское безобразие будут прекращать. А вы будете играть то за одних, то за других. Добро победит.

Весь этот кошмар разворачивается на протяжении 8 сценариев, что «оригинальному» «Возрождению Эрафии» и не снилось. Сценарии огромные, войска – нечеловеческие, но карты сбалансированы и при наличии определенного опыта проходятся весьма красиво. С удовольствием. И все равно далеко не за один час. Кроме основной кампании присутствуют еще пять, а также куча сценариев.

Вот это все и составляет болото, подняв из которого голову, я рапортую. Играйте в Heroes – возможности этой игры велики, она доступна начинающим и интересна продвинутым, она захватывает так, что черт бы ее побрал!.. Это самый что ни на есть mainstream. То есть «основная линия». Граничащая с классикой. И Armageddon's Blade достойно развивает все эти достойные черты.

Обещанные фишки – это редактор кампаний (а не просто сценариев – на всякий случай) и генератор случайных миссий (ура, ура, салют на два килобайта!). Добавить нечего. Рейтинг неизбежен.

Константин Инин

Старый добрый «Цезарь» в египетских одеждах

Разработчик:	Impressions Games
Издатель:	Sierra
Выход:	ноябрь 1999 г.
Жанр:	строительная стратегия
Требования:	Win95/98, P-133, 32 Мб

Графика:

Звук:

Играбельность:





PHARAOH

Наследник Цезаря

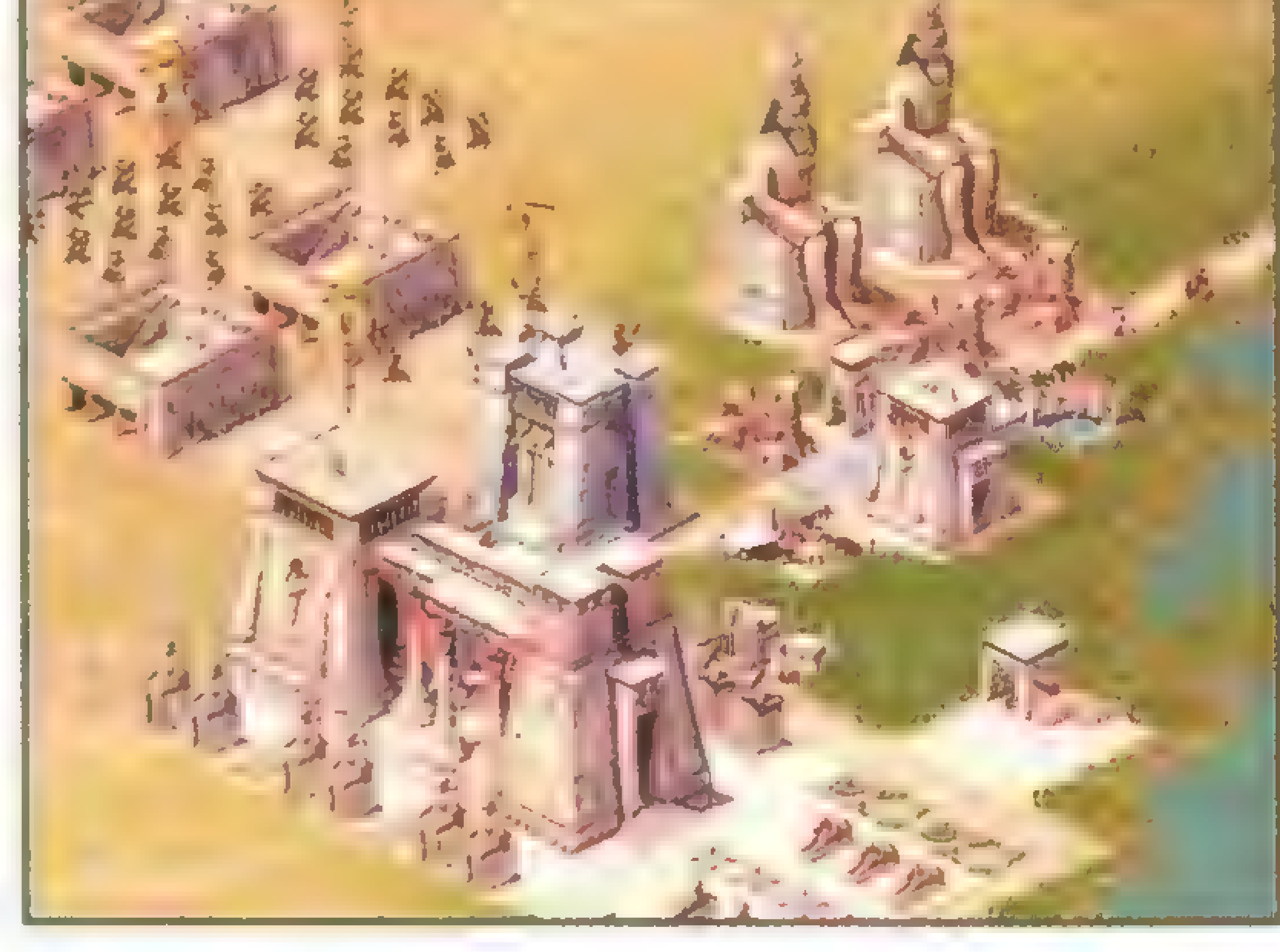
Экономические стратегии со строительным уклоном можно пересчитать по пальцам. Конечно, все знают о SimCity – классике жанра, выдержавшей несколько переизданий. Что еще? Припоминается недавний Constructor и, конечно, другой «старожил» жанра, «Цезарь», обзаведший-ся в прошлом году третьей частью.

Идея «Цезаря» уникальна и самобытна. Можно сказать, некий симбиоз из SimCity и The Settlers. Разработчикам удалось найти свою нишу в жанре. Идея была проста – взять и смоделировать хозяйственную деятельность какого-нибудь древнего общества. А поскольку на заре цивилизации хозяйственных связей было не так уж и много, и все они были достаточно примитивны, то можно опуститься до уровня Settler'ов, что дает прямо-таки потрясающий «эффект присутствия». На этом принципе и зиждется Caesar – «симулятор Римской Империи».

Ну а чем Древний Египет хуже Древнего Рима? Тоже древняя цивилизация с богатым наследием и не менее экзотическим (для нас) прошлым. Вот вам и новая игра на старом движке: Caesar III сменил тогу на египетскую тунику.

Крокодилы, пальмы, баобабы...

Схема игры, естественно, осталась прежней: строим дома, чтобы привлечь новых жителей, а затем обеспечиваем город всем необходимым и желаемым: водой, пропитанием, здравоохранением, техническими службами, развлечениями, образованием, всяческой домашней утварью и даже предметами роскоши. Попутно развиваем производство, дабы добывать ресурсы и делать из них все необходимое (типа глиняной посуды). Если чего не хватает – можно импортировать, установив торговые маршруты; излишки отправляем на экспорт – очень неплохой источник доходов. Попутно собираем налоги с граждан и следим за тем, чтобы всем жилось в меру счастливо. Теперь набросьте на эту голую схему «египетские реалии», и вы получите примерное представление о «Фараоне». Конечно, не обошлось и без некоторых доработок или переработок, косметических модификаций,



несколько изменивших gameplay. Вот о таких «фичах» и поговорим поподробнее.

Что нам помнится о Древнем Египте? Сразу же припоминается Нил с его плодородными берегами, приносящими богатый урожай; только Нил периодически наводняется, затопляя поля и удобряя их илом. Все это отражено в игре: фермы разрешается строить только на илистом побережье, которое по прихоти богов затопляется всегда в разное время и по-разному удобряется. Но можете не волноваться: ничто при этом не разрушается и никто не погибает. Через несколько месяцев вода отступает, и крестьяне возвращаются к прерванной работе. Правда, возникают скачки и пробелы в поставках продовольствия – в этом отношении «Фараон» стал чуть посложнее «Цезаря». Однако в «Фараоне» можно ловить рыбу и охотиться на страусов и антилоп, а это уже бесперебойный (хотя и не такой обильный) источник пищи. Только по берегам рек шныряют ненасытные крокодилы и бегемоты – того и гляди, что схватят какого-нибудь бедолагу.

Пойдем дальше по школьному курсу истории. Древние египтяне писали на папирусе, и вот вам «очередная» фича: для работы египетских школ и библиотек требуется папирус, который изготовляется из тростника, собираемого на тех же берегах рек. Египтяне свято верили в загробную жизнь, бальзамируя тела умерших, а потому для работы египетских моргов требу-



ется парусина (помнится, в «Цезаре» таких наворотов не было).

Как водится, не забыты и боги. Естественно, они «свои», египетские. И гнев богов по-прежнему страшен, а милость приносит свои «бонусы». (Попробуйте не угодить Осирису, и Нил разольется раньше обычного, а ила принесет совсем мало.) Причем дело богослужения теперь не ограничивается отдельными храмами, а доходит до целых храмовых комплексов. К этим комплексам можно пристраивать алтарь и оракула, которые могут быть посвящены другим, как бы «второстепенным» богам, но которые так же исправно могут приносить бонусы, наделяя жрецов дополнительными способностями. (Таким образом, общее число египетских богов доходит до 15.)

Но, самое главное – это, конечно, пирамиды, без которых просто немыслим Древний Египет. Возведение пирамид или других монументов (сфинксов, обелисков, мастаб) составляет одну из целей большинства миссий. Монументы бывают самые разнообразные (одних только пирамид около дюжины разновидностей), но все они требуют прорву ресурсов: в первую очередь кирпича (изготовляется из глины и соломы) и/или камня (а камень, кстати, бывает четырех видов). Строительство пирамид тянется не один год и требует самого пристального внимания и больших затрат. Но тем и интереснее играть! Кроме того, любопытно наблюдать за ходом самого строительства: как рабочие подготавливают фундамент, ставят леса, подвозят кирпич и камень, укладывают все это дело... Анимация вполне приличная (кстати, все прочие здания и сооружения строятся мгновенно, в отличие от тех же Settler'ов – возможно, это недостаток «Цезаря», перекочевавший в «Фараона»).

Caesar всегда был игрой, ориентированной на ведение хозяйства, где боевые действия имели подчиненную роль. Та же ситуация остается и в «Фараоне»: армия по-прежнему играет роль «золушки», оставаясь каким-то придатком к экономической структуре. Здесь главное – успеть сколотить побольше боевых отрядов до подхода врага да обнести родной город стенами и сторожевыми башнями. О какой-либо тактике здесь речь почти не идет – разве что попытаться как-то схитрить при численном превосходстве противника. И в этом отношении «Фараон» дает больше возможностей: теперь, по примеру «боевых» RTS, можно задавать разные модели поведения отрядов в бою. Кроме того, расширилась армия: помимо традиционных пехотинцев и лучников теперь можно тренировать и наездников на боевых колесницах. Армия даже получила «новое измерение» – морской флот, состоящий из боевых кораблей (правда, одного типа) и транспортных судов (совершенно безоружных, но на которых можно перевозить сухопутные силы).

В своей же «голой», функциональной схеме сам движок претерпел лишь косметические изменения. Например, теперь не нужно молиться одновременно всем богам, достаточно только тем, что «положены» по сценарию (другие боги считаются как бы «неизвестными»). А то в Caesar III дело доходило до нелепицы: например, вы играете на карте, где нет ни рек, ни морей, и вы не связаны ни с кем морскими торговыми маршрутами. Зачем тогда молиться Посейдону? И вы не строите ему ничего, из-за чего разгневанный бог устраивает «бурю в стакане», посылая шторм за штормом. А вам то что до этого? Или другой пример. После достижения всех целей миссии вам, как и раньше, предлагается поуправлять городом еще некоторый срок. И если в Caesar III вы могли специально потянуть время, чтобы поднакопить побольше личных сбережений, то в «Фараоне» такая лазейка уже закрыта – нечего хитрить!

Трудно ли быть Фараоном?

Скорее увлекательно, примерно так же, как и Цезарем. Не думайте, что на вас сразу же обрушится весь груз ведения хозяйства, в котором еще надо разбираться и разбираться. В курс дела вас будут вводить постепенно, по мере прохождения миссий, добавляя в каждую следующую миссию какие-то новые здания или хозяйственные цепочки. Все 38 миссий объединены в 4 кампании и даже увязаны неким подобием сценария. Каждая миссия обладает какой-то характерной особенностью, хотя цель любой из них – достичь требуемой численности населения и определенных показателей по каждому рейтингу.

Старые поклонники «Цезаря» тоже найдут для себя массу интересного. Конечно, за всеми египетскими «наворотами» без труда просматриваются старые римские структуры. В самом деле, как ни называй больницу, а ее функция от этого не изменится. Зато египетские больницы отличаются от рим-



ских своими размерами и сферами своего влияния. И такие изменения – по всем зданиям. Поэтому типичные схемы построения кварталов, найденные в «Цезаре», в «Фараоне» уже не годятся – тем и лучше, есть над чем подумать. Кроме того, «Фараон» стал немного посложнее «Цезаря». Возьмем, к примеру, систему водоснабжения. В «Цезаре» было проще, так как римляне умели строить акведуки, а египтянам приходилось таскать воду на коромыслах. Как следствие, теперь несколько труднее обеспечить бесперебойное снабжение водой жителей.

Кроме того, вам предоставляется прекрасная возможность окунуться в атмосферу Древнего Египта и прочувствовать вкус той эпохи, чему весьма способствует приятная «египетская» музыка. Графика немного устарела, но вполне прилично смотрится в разрешении 1024x768.

В целом Pharaoh можно расценивать как add-on к Caesar III, и add-on весьма приятный. «Фараон» чуть сложнее «Цезаря», но при всей схожести это все же другая игра, другой game experience.

Игорь Савенков

OMICRON: THE NOMAD SOUL

Охота за душами объявляется открытой. Жертва, добро пожаловать в мир Омикрона! Не прошло и секунды, как наш герой находится в новом, неизведанном мире. Переход из реальности в мир компьютерный лишил вас сил, чем не преминул воспользоваться... демон, прыгнувший из ниоткуда. Если все жители этой игры такие же миролюбивые и гостеприимные, то время вашего пребывания здесь ограничится минутой, не более. Но, слава Богу, разбрасывая пустые ящики и коробки, из-за угла вылетел огромный робот с угрожающе выставленными пулеметами. Красному созданию не оставалось ничего, кроме как перестать терзать тело полицейского и скрыться в неизвестном направлении. Вам разрешено пожить еще немного. Отряхнув пыль с колен, осмотритесь вокруг и выходите на какую-нибудь более-менее оживленную улицу, где вас не найдут демоны. Первым делом надо найти дорогу домой (не вернуться в реальный мир, а отыскать квартиру ныне покойного товарища Кайла, тело которого вы занимаете). Сделать это очень просто: подойдите к проезжей части и вызовите бесплатное такси, используя маленький компьютер на запястье. Зеленая галочка и есть нужный вызов. Выбрав из списка Kay'l's apartment, устраивайтесь поудобнее и наслаждайтесь пейзажем. Не пройдет и десяти секунд, как скоростное такси доставит вас к огромному зданию сталинской архитектуры. Попасть в квартиру можно, воткнув ключ из инвентаря в панель управления лифтом. Да, хорошо живет милиция в параллельном мире! Две ультрамодно обставленные комнаты, красивая кухня с автоматическим раздатчиком пищи, красивый аквариум... Вот здесь начала проявлять себя память настоящего Кайла – непонятные черно-белые видения то и дело возникают в голове, неся странные образы из чужой жизни. Ладно, пока не будем обращать внимания на них, есть задания и поважнее. Первым делом пройдем на кухню. Перебежки, драки отнимают слишком много сил, поэтому настала пора подкрепиться. Исследовав холодильник, возьмите с собой корм для ящерицы и баночку пива, остальное можно съесть на месте. Не забудьте изучить сгусток магической энергии в углу, далее именуемый сохранялкой.

Выходим. Упс, да мы здесь не одни. Тень выскочила из угла, материализовалась в прелестную блондинку и сконцентрировалась в маленьком черном отверстии дула пистолета. И здесь враги! Настолько прекрасные глаза не могут быть чужими, в них не жалко утонуть, даже очень хочется. Девушка отшвырнула от себя пистолет и бросилась к вам в объятья. Неожиданная концовка; ладно, прижмем ее к себе, а потом выясним что к чему. Объяснения не заставили себя ждать – это была девушка Кайла. В его отсутствие вам придется всячески ублажать, холить и лелеять ее. Главное, чтобы она не догадалась, что вы совсем не тот, на кого похожи. Расскажите ей об амнезии, о странном расследовании, после чего аккуратно выведайте последние новости и факты, относящиеся к исчезновению вас и напарника. Пожалуй, все, девушка отправится в опочивальню (пока не присоединяйтесь к ней, времени будет достаточно). Не забывайте старых друзей: подойдите к аквариуму и поманите маленькую зеленую ящерку, применив на раздаточном окошке предмет под названием корм. Тем самым вы вынудите бедное изголодавшееся животное выполнить замысловатый трюк обмена еды на маленький ключик. Хороший тайник, ничего не скажешь. А если вам не нужен ключ, то ящерица должна оставаться голодной? Непонятно получается... Думаю, вы уже успели полазить в шкафу и, кроме полезной (особенно в начале игры) аптечки, нашли там рецепт на выдачу упаковки снотворного. С вещами разобрались, теперь приступим к более важному – девушке. Она не спит, бедняжка, а женщин нельзя заставлять ждать. Быстрее отправляйтесь в спальню и тихо ложитесь на постель рядом с теплым телом. Впереди нелегкая ночь, а завтра рано вставать на работу. Спокойной ночи.

Быстро же время пролетело: лучи солнца так и не пробились через толстый слой смога, но биологические часы не подвели и вы проснулись около девяти. Настало время навестить друзей в полицейском управлении, там заодно можно расспросить об исчезновении Дена – вашего напарника. Шансы на успех минимальные, но попробовать стоит. Хм, немного запоздалое решение – коллеги, оказывается, еще помнят о вашем присутствии и поэтому сейчас домогаются по видеопейджеру. Послушаем, что хорошего они подготовили на этот раз.

«Ты где шлялся? Почему на работе целую неделю нет? Давай быстро дуй на работу, капитан Леаз заждалась. Похоже, у нее есть для тебя какая-то грязная работенка». Все, экран потух, оставив вас в недоумении. Какие-то незнакомые личности сначала будят ни свет ни заря, потом орут, что долг не исполняешь. В этом мире еще разбираться и разбираться. Цельное понимание придет намного позже и более степенно, а сейчас не тратьте время и отправляйтесь на ближайшей машине в полицейский участок. Перед выходом заберите (если уже этого не сделали) из ящика стола небольшую пачку местной валюты – ситеков. Прибыв на место, обойдите стороной до невозможности приветливого робота, потрясающего перед вашим носом связкой ракет, и идите в лифт, где надо нажать кнопку «–4». Как раз на этом этаже и находится кабинет капитана. Первым делом от вас потребую объяснений, где, с кем и почему вы пропали на целую неделю,



пригрозят снижением жалования и все такое. Не обращайте внимания, гните свою линию: мол, ничего не помните, упали, очнулись – гипс. Сами не понимаете, что конкретно произошло. Вроде как расследовали с напарником дело, а потом вдруг полный провал. Так вы сможете избежать ненужных вопросов о переселении душ и демонах. Панику раньше времени устраивать не надо, все равно не поверят, еще дефрагментируют (на всякий случай). Ладно, вроде отмазались, но и это еще не все, на десерт вам выдадут новое дело – провести дознание и определить, виновен человек или нет. Пара пустяков, забирайте папку и ключи со стола и направляйтесь на этаж «-3». По пути внимательно прочитайте выданные листы, позже пригодится. Тем временем надзиратель сверит подписи капитана на приказе, пропуск и откроет двери камеры. Проследовав за ним, вы встретитесь с прекрасной девушкой (уже вторая особь женского пола в новом мире, и опять красавица; неужели тут все такие?), мирно спящей в тесной камере. Судя по документам, подсудимую зовут Дженна плюс порядковый номер, взяли ее по подозрению в связи с мистической организацией «The Awakened». Позволю себе вольный перевод, который наиболее точно подходит – «Бдящие». Девушка была замечена в обществе с лидером преступной группировки, причем последний точно знал и пользовался личным номером Дженны в Сети. Наказание одно – смертная казнь через измельчение. Как вы думаете, стоит приговорить ее к высшей мере наказания? Мне кажется, что мы еще не достаточно хорошо осведомлены о принявшем нас мире, может, пока не будем делить всех на плохих и хороших? Разберемся, что к чему, а потом и будем распоряжаться судьбами. Распорядитесь отпустить девушку – я лично вас прошу.



Перед тем как доложить капитану Лейз о проведенном допросе, поднимитесь на «-2» этаж и отыщите свой кабинет, открывающийся при помощи нагрудного значка. Стильно оформлено – ничего лишнего, все строго, по-рабочему. Так как вы – хозяин тела Кайла, значит, и абсолютный распорядитель всеми его вещами, что позволяет без зазрения совести рыться во всех шкафах и ящиках. Приступаем. С первой же попытки удалось воспользоваться компьютером и прочитать все дела, которые расследовали вы с Деном. Одно из них, касающееся массовых убийств, было закрыто (не вами) и убрано в отдел под грифом «совершенно секретно», поэтому доступ к нему закрыт, свидетели молчат. Очень-очень странно, позже этим займемся, а пока обратим внимание на большой шкаф, где на полке с аптечкой соседствует маленькая шкатулка, закрытая и оттого очень привлекательная. К замку подойдет как раз тот самый маленький ключик, а результатом их взаимодействия будет пергамент со старинным заклинанием – напевом:

Ищи в оставленной твердыне Куалисара.
И там, от сердца Алтаря,
Считай к каменьям десять ровно,
Потом еще раз столько на восток.
Искомое откроется во мраке дня.

Ничего не понятно (с литературным переводом – тем более), но на будущее пригодится. Чтобы не загружать инвентарь ненужными или использованными предметами, сбросьте найденное добро в «камеру хранения». Пора идти с рапортом о проведенном деле, заодно расспросите грозного начальника о засекреченной папке. Нет, не раскололась, в доступе вам отказано, что прибавляет лишних хлопот. Согласившись с вынесенным вердиктом, капитан выдаст новый приказ – арестовать какого-то человека, в последний раз его видели в небольшом баре. Преступник опасен и, скорее всего, вооружен, будьте внимательны. На выходе из участка снова запищит видеопейджер и обрадует вас милым личиком супруги, она попросит как можно скорее прийти в бар на улице Тахиг, потому что очень соскучилась и безумно хочет увидеть своего прекрасного мужчину. Работу всегда можно отложить на другой день, вызывайте такси и на полной скорости, сбивая пешеходов и рекламу, езжайте к любимой.

Ботинки почищены, волосы приглажены – входим в помещение, наполненное тихой музыкой, нерасторопным разговором и табачным дымом. Поцелуй в щечку, и вы снова рядом с красивой девушкой. Опять начнется разговор об исчезновении (смотрите не проговоритесь, что вы не из мира сего), работе. Кое-что рассказать, конечно, можно – о демонах, например, но особо в детали не углубляйтесь. Разговор всегда могут подслушать или записать, поэтому, как настоящий ГэБист, обходитесь пространными ответами. Время встречи истекло, пора отправляться на поиски преступника. Девушка попросит не подставляться под пули и в качестве талисмана подарит камушек с красным глазом. «Чтобы берег тебя, когда меня нет рядом», – так и сказала. Возьмите подарок со стола и идите на дело. Не успели вы объявиться в новом мире, как навалилась гора работы: вот сейчас, например, вызвали на место происшествия – ограбление супермаркета с жертвами. Пистолет и аптечка при вас? Тогда вперед. Надеюсь, крови вы не боитесь, потому что перестрелка будет жаркой. Перебив всех террористов-воров, спускайтесь в подвал, где придется встретиться с их боссом – большим специалистом в рукопашном бое. Логичнее было бы отстрелить ему руки, едва он протянет их к вашему телу, ан нет, честные мы, давай кулаками махать на свою голову. Если отбились, то хорошо, иначе нужно будет начинать все с начала.



Задание будет выполнено, а значит, появится немного свободного времени, как раз столько, чтобы заглянуть на квартиру Дженны, той бывшей заключенной, обвиненной в противообщественных действиях. Это не так далеко от места последней кровавой разборки, но взять такси все равно стоит – робот лучше знает, в каком направлении двигаться. Апартаменты так себе, ничего особенного. Единственный секрет нашелся в отхожем месте: ключик от сейфа. Открываем, а там записка: «От света пребудет свет». Час от часу не легче. Что ж, подождем немного, а там, глядишь, тайное станет ясным.

Вы никогда не проводили арест? Ну, когда вламываешься неожиданно к кому-нибудь, укладываешь пушкой всех на пол, а потом пинаешь по почкам... В общем, тренируйтесь. Прибыв в указанный полицией бар, перестреляйте всех, включая хозяина заведения, и обыщите карманы в поисках хоть каких-нибудь улик. Дело сделано, никто даже не успел понять, откуда пришла смерть. Изъятые у покойников деньги поступают на счет убившего их полицейского, поэтому не загружайте себя

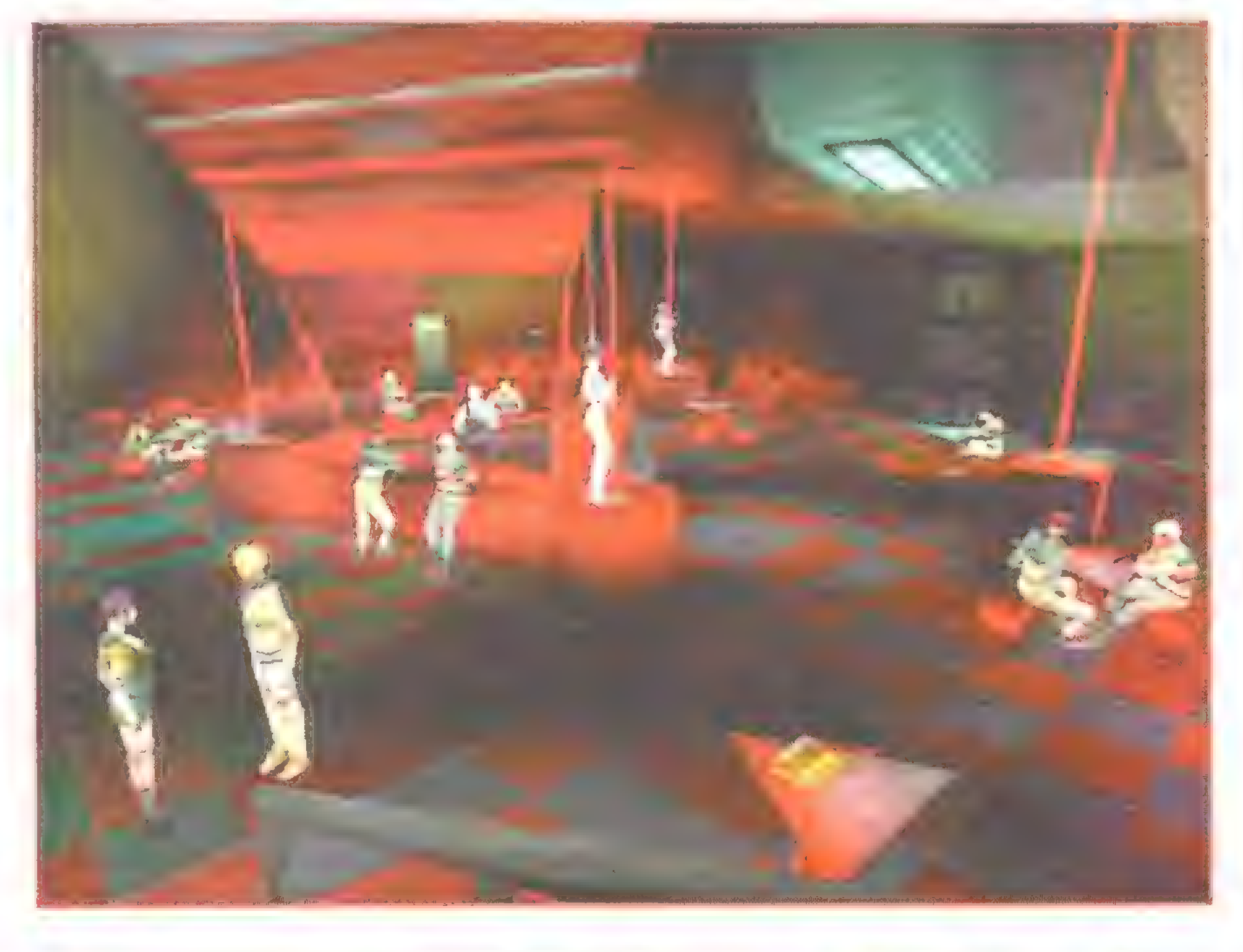


мыслями о той утаенной сотне ситеков. Возвращаемся в Управление на щите и богатым (можно даже сохраненным). Цель – объявить о победе правосудия и найти способ прочитать спрятанное дело полицейского Дена. Пути два: быстрый и не очень честный. Второй куда интереснее, но требует больших затрат, зато окупается в конце с лихвой. Расскажу об обоих по порядку. Итак, первый.

Сообщаете капитану об убийстве врага общества, после чего отправляетесь на заслуженный отдых. В качестве поощрения (вы все-таки сумели угодить начальству) капитан велит принести ей чашечку местного кофе (cup of Koil). Ладно, без проблем. Выходите из здания и перейдите через дорогу, как раз где-то там находится аптека. Получите по рецепту пачку таблеток снотворного и не скупясь – для босса стараетесь – смешайте лекарство с предварительно купленной в комнате отдыха жидкостью под названием Коил. Полученный коктейль преподнесите Лейз. Секунды четыре ей потребуется, чтобы полностью отключиться; воспользовавшись этим, обыщите все шкафы и присвойте карточку Офицера, позволяющую попасть в закрытые от публики помещения. С этого момента все двери для вас открыты – спускайтесь в архивы и прочтите нужное дело.

Второй способ. Найдите мастерскую, располагающуюся на самом последнем этаже, и подойдите к механику, что-то чинящему в полицейской машине. Разговаривать он с вами откажется, ссылаясь на большую занятость, но пропустить стаканчик пивка не против, чем и воспользуемся. Пара глотков сделает свое дело, суровый рабочий размягчится и разрешит чувствовать себя в мастерской как дома. Это как раз нам и нужно для того, чтобы получить спрятанную деталь для мекогарда (робота, охраняющего архив). План, если вы еще не поняли, таков: взять под контроль одного из роботов в ремонтной мастерской, потом подняться на архивный уровень и перестрелять всех охранников у дверей. В общем, прорваться по трупам. Ладно, вернемся к мастерской: войдите в кабинет механика и возьмите пульт управления из ящика, ключ от которого спрятан за стенной панелью. После этого выходите в центральный зал и ищите вход в ремонтную мастерскую роботов. Один из них почти готов к использованию, но пока полностью обездвижен, он-то нам и нужен. Поднимитесь на небольшом подъемнике к его голове и вставьте в глаз контрольную плату. Теперь куча металлолома под вашим контролем, осталось найти «джойстик» к нему. Поднимайтесь на лифте на «-4» этаж в комнату управления. Все компьютеры, как назло, заняты, а злостные компьютерщики ни в какую не соглашаются уступить на пару минут место у монитора. Будем действовать хитростью. В комнате слева от выхода вы увидите главный распределительный щиток, подойдите к нему вплотную и, стараясь не получить удар током, вытащите пробки. Посмотрим, что получилось... Так его, с ноги, еще раз. Раздосадованный программист отпинал ни в чем не повинный компьютер и ушел в ярости за ремонтниками. Поставив обратно пробку, садитесь на уже нагретое место и входите в систему управления роботом в ремонтной мастерской. Получилось. Громыхайте доспехами и двигайтесь по направлению к большим лифтам вдоль стены, один из них моментально доставит вас в архив. Игра только начинается! Все роботы полицейского участка собрались здесь, чтобы надавать вам хороших тумаков за незаконное вторжение. Разберитесь с ними и, отрывая ракетами ноги, руки, головы, медленно продвигайтесь по направлению к третьему уровню, главному входу архив. Когда преграда будет сломлена, внимательно изучите интересующее вас дело и, подивившись новым знаниям (запомните их), вернитесь пешком немного назад, туда, где секунду назад топтали железки. В одной из комнат в ящике будет лежать потерянная кем-то немалая сумма ситеков – 1 000! Вот она, обещанная награда.

Настало время отдать последнюю честь погибшему во время расследования вашему напарнику Дену. Его тело, разорванное кем-то на куски, лежит в морге в одном из холодильников. Садитесь в машину и отправляйтесь в местный морг, адрес указан в памятке. Еще одно видение! Как будто глюкогенных грибов наелись. Люди ходят и разговаривают, как живые, на самом деле являясь давно умершими. Ужас да и только! Ярко освещенный центральный холл морга способствует таким непонятным глюкам: стерильная белизна, запах хлорки смешивается с сладковатым ароматом горелой плоти... скорее всего, они совмещают морг с крематорием. Сейчас разберемся. Войдите в левую от приемной дверь и поговорите с человеком по имени профессор Юдин. Он проводил исследование тела вашего напарника и поэтому может во всех подробностях описать смерть и мучения бедного полицейского. И здесь без демонов не обошлось, надо самим посмотреть, может, медик что-нибудь упустил важное. Пройдите в морозильник и исследуйте сперва девушку по имени Майа, разложенную на разделочном столе. Так и есть, под одним ногтем вы нашли фрагмент какой-то непонятной субстанции, но вытащить его пока не представляется возможным. Возьмите с противоположного стола зонд и используйте его на ногте мертвой девушки. Теперь вы – счаст-





ливый обладатель образца кожи демона. Пройдите по коридору в следующую комнату, это будет морозильник, и проверьте найденный ошметок плоти на генетическом анализаторе, что стоит в углу. Ничего не определилось: код ДНК не расшифрован, молекулярная структура незнакома. Сами понимаете, что в центральном управлении существование демонов из параллельного мира не учли. Пойдем посмотрим на беднягу Дена (воспользуйтесь пультом управления холодильника), точнее, на то, что от него осталось, а это немало, скажу я вам: половина туловища, рука, кусок ноги, надкусанная голова и сломанный инвентарный компьютер. Забирайте его и выходите из этого нехорошего места.

Едем в Куалисар, на встречу с последней оставшейся в живых свидетельницей убийства. Если точнее, то нам нужен ночной клуб по адресу Бульвар Куалисара, 9010. Девушку, танцовщицу стриптиза, зовут Анисса 109. (Неужели где-то еще ходят 108 таких же красавиц?!) Разговаривать с танцующими девушками строго запрещено, а ждать, пока она спустится вниз, слишком долго. Попробуйте поговорить с управляющим этого злачного места и пригрозите пару раз проверкой документов (помните бар, где арестовывали грабителя?). В конце концов он согласится и позовет девушку. Подойдите к ней и попросите рассказать о событиях той ужасной ночи. Разговор секретный, не для лишних ушей, поэтому пройдите во внутренние помещения бара. Девушка вспомнит кое-какие подробности, а потом внезапно вспомнит о небольшой бумажке, найденной ею у трупа. Вот удача! Хоть какая-то зацепка. Попросите ее принести улику из комнаты – вдруг там действительно что-то важное. Едва щелкнет замок на двери гримерки, ужасный крик раздастся неизвестно откуда, девушка испуганно вскрикнет и... тишина. Не теряя времени, выстрелите в дверной замок (маленький ящичек сбоку от косяка). Он заискрится, и дверь с трудом откроется. Всюду кровь, девушка лежит в неестественной позе у стены. Вас опередили – неизвестный убийца, пока вы разговаривали в прихожей, прятался в гримерке и, видимо, подслушивал разговор. Неужели и бумага потеряна?! Гнаться за киллером нет смысла, его давно и след простыл. Лучше обыщите комнату в поисках хоть чего-нибудь полезного. Ничего, если только не... старый трюк – статуэтка на столе открывает спрятанный сейф, ключ от которого на шее у только что убитой красавицы. Визитка Дена (что она здесь делает?) и та самая бумажка:

Четвертый второго,
Третья пятого,
Последняя первого,
Вторая последнего.

Это даже будет покруче записки про Храм. Пока вас не обвинили в убийстве, стараясь не оставлять лишних отпечатков пальцев, покиньте помещение и выбегайте на улицу. Очевидно, что в инвентаре Дена спрятаны важные данные, который откроют очень многое, но он безвозвратно сломан... Безвозвратно ли? Может, здесь кто-нибудь чинит испорченную электронику? Поспрашивайте прохожих, и кто-нибудь из них обязательно расскажет о торговце по имени Фу-Ан, его магазинчик расположен с левой стороны от ворот в Анекбах. Можете ориентироваться на синюю вывеску. Вот он должен вам помочь, главное – деньжат подкопите, эта услуга слишком дорогая. 400 ситеков, зато в обмен на них вы получите полицейский значок Дена, а значит, и доступ в его кабинет в участке.

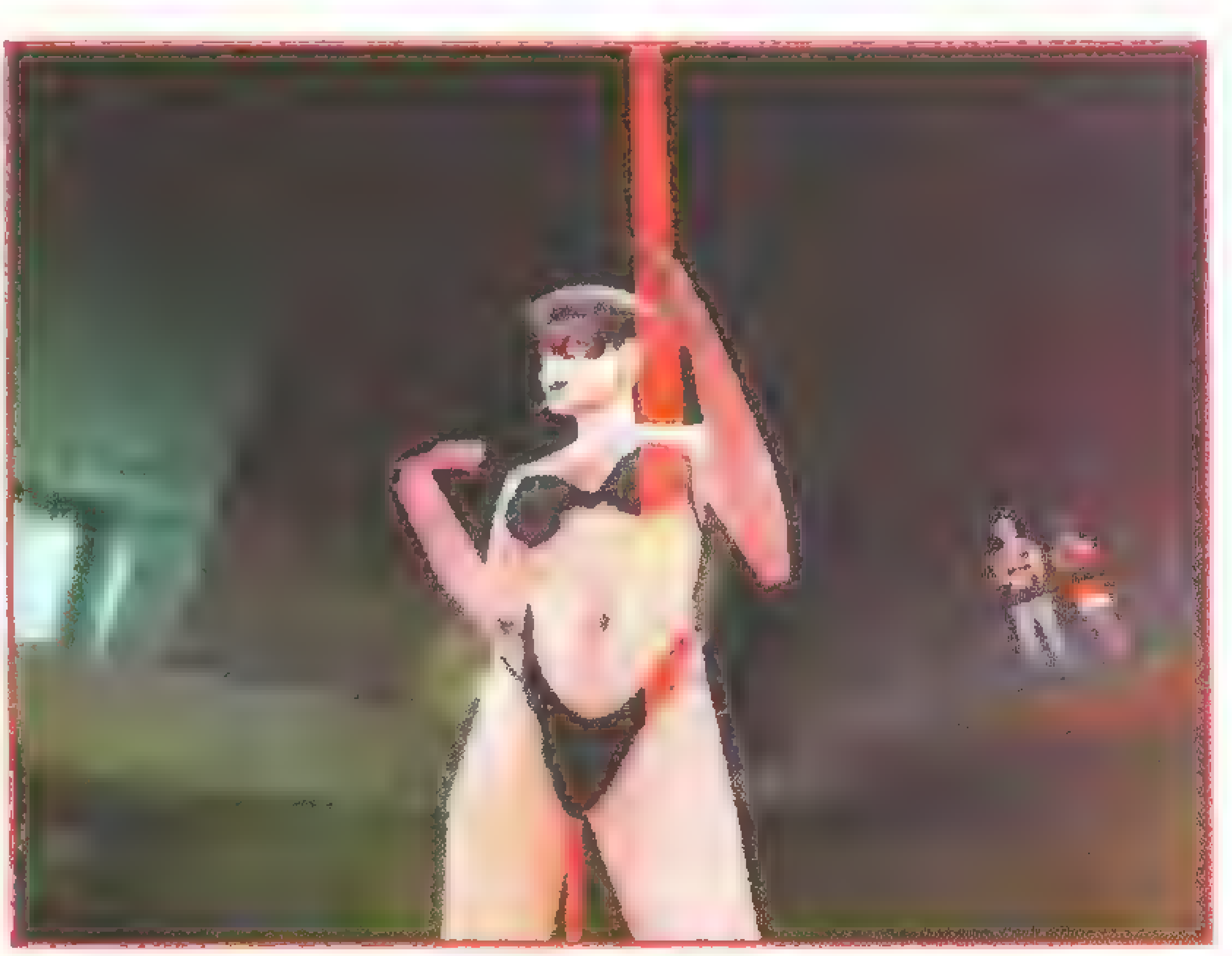
Вперед, к внушительному зданию на «Лубянке». Поднимайтесь на тот же этаж, где находится ваш кабинет, и примените значок на двери с табличкой «Ден». Стандартная обстановка облегчает поиск: откройте ящик стола и вытащите оттуда небольшой ключик, потом посмотрите шкаф у стены. Еще одна тайна:

Правда спрятана за Тигром.

Неужели придется и с Тигром сражаться? Здесь больше ничего, может, что-то осталось у Дена дома? Покидаем участок и отправляемся в гости к другу. Нас прервали, что-то случилось дома: окровавленная жена умоляет как можно быстрее приехать к ней. Все... сообщение прервали, экран потух. Бегом туда, есть шанс успеть спасти девушку. Но в квартире ее не оказалось, зато прямо у входа лежит маленькая записка, написанная в большой спешке:

Найдешь меня на крыше, быстрее, милый.

В лифт и наверх, маленькая фигурка девушки виднеется на другом конце крыши, вроде вокруг все чисто, подбегайте к ней. Опасность не снаружи, она прячется внутри – демон завладел душой и телом вашей супруги и сейчас нападает, пытаясь поглотить и вашу мятежную душу. Без боя не сдавайтесь, забудьте, что сражаетесь с девушкой, и вытрясите пыль из обезображенного тела. Вокруг вас умирают все друзья, плохо. Как только враг будет повержен, из небытия появится таинственная женщина, которая расскажет о мире Омикрона (проведет, так сказать, воспитательно-образовательную лекцию), великом компьютере ИКС. Самое главное, что вы получите сведения о демоне. Чтобы перекрыть им доступ в мир Омикрона, нужно уничтожить Врата, охраняемые Стражем,



самым сильным из демонов (представляете, это ваш начальник – командор Гандхар). Не слабо, причем демоны убиваются только одним оружием – Энергетическим жезлом. В магазинах не продается, а изготовить его может великий волшебник из секты «Бдящие». Он ожидает вашего прихода у супермаркета в девятой зоне. Вот и все, продолжаем идти к Дену.

Подняться на нужный этаж поможет ключ от двери. Хм, напарник жил куда лучше вас –квартира побольше и выглядит побогаче, видимо, работал не только в полиции... Из шкафа достаньте пергамент с заклинанием и патроны, потом пройдите в душевую и вытащите из дырки маленький ключ (здесь людей хлебом не корми, дай маленькие ключики попрятать). После чего отправляйтесь в гостиную и сдвиньте с места чучело Ледяного тигра. Вот о чем говорилось в записке! Под ним обнаружится маленькая кнопка от замка настенного сейфа. Комбинация замка: 7213. Нашел я его на свадебной открытке, что стояла на столе. Голографическая запись, и ничего больше. Используйте кассету на магнитофоне у стены и просмотрите запись. Как только стихнет голос напарника, неизвестно откуда появится человек в полицейской форме. Тарек! Ваш знакомый из участка... был знакомым, а сейчас демон, размахивающий кулаками. Не доверяйте вообще никому, иномирные захватчики проникли во все социальные слои Омикрона, может оказаться, что бабушка, которая попросит вас перевести ее через дорогу, через секунду перегрызет горло.

Подъезжаем на такси к универмагу и ищем странного человека в оранжевом одеянии. Покажите ему талисман, который вам дала когда-то жена, и он без лишних слов проведет вас в секретную церковь секты, где сидит главный волшебник. Переговорите с ним и попросите сделать Энергетический жезл, мотивируя это тем, что вы готовы встретиться в честном бою с демонами. Обрадованный волшебник с удовольствием согласится, но для этого ему нужен образец тела демона, вот вы и отдайте свою находку из морга. Магическая палка ваша.

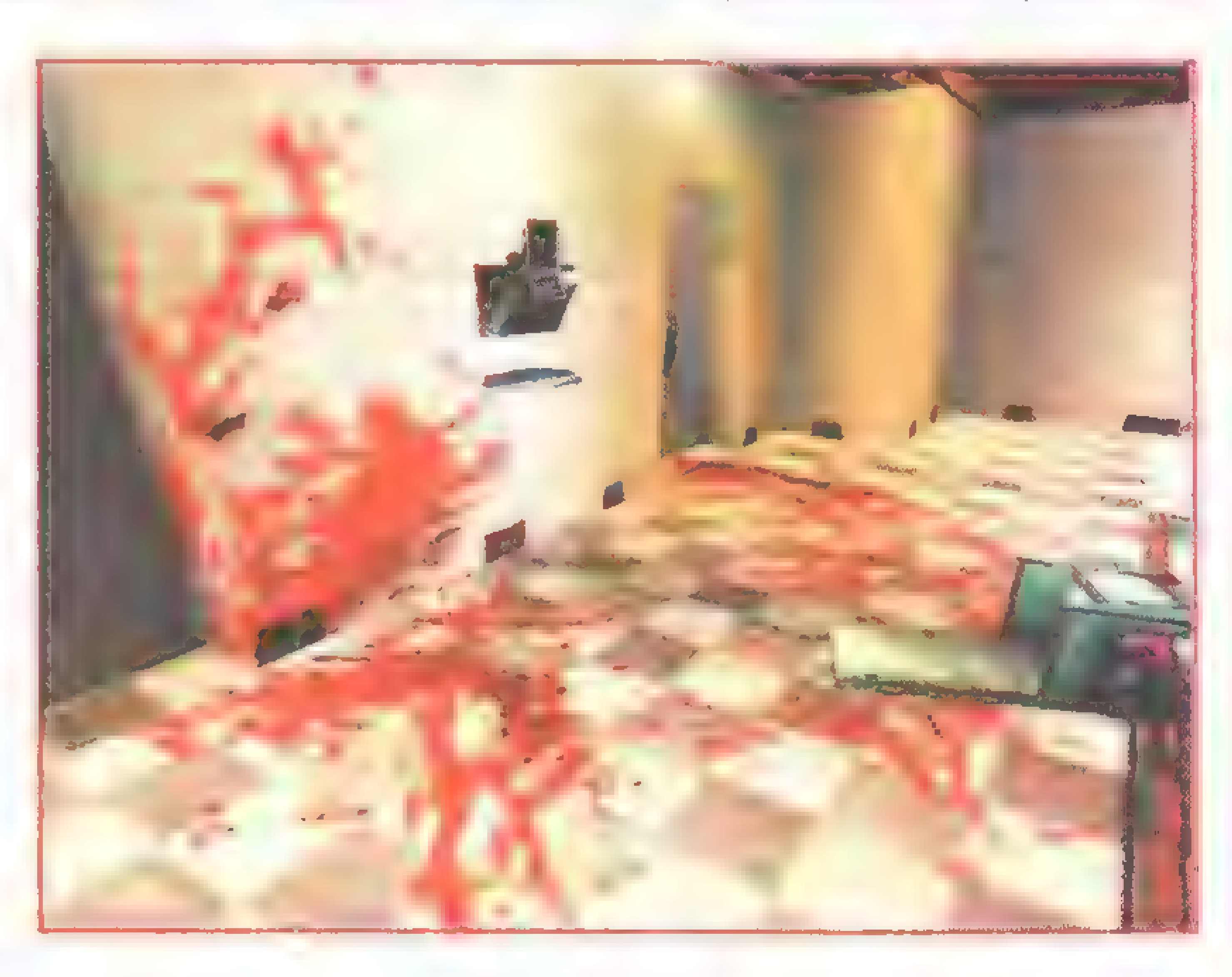
Теперь попробуем проникнуть в сердце вражеского гнезда – офис Гандхара. Напрямую пройти туда не получится, зато есть обходной путь, который когда-то обнаружил Ден. Войдите в полицейский участок и двигайтесь на уровень «-5» в вентиляционную комнату. Пробежав по коридору, найдите комнату с большим окном и защитным полем. Использовав карточку, найденную у Дена дома, вы нейтрализуете защиту и попадете в небольшую комнатку с двумя кнопками: первая открывает окно, вторая останавливает один из вентиляторов. Теперь прыгайте из окна в холодную воду и вскарабкивайтесь в одну из шахт. Буквально через секунду наткнетесь на обрезок провода, подбирайте его и возвращайтесь, уже по верху, обратно в комнату управления вентиляторами. Там примените оголенный провод на электрическом распределителе. Яркие оранжевые искры и запах горелой проводки, зато замыкание остановило центральный большой вентилятор и открыло какую-то дверь. Пройдя через нее, вы сможете попасть в главную шахту, а оттуда по лопастям вентилятора в офис Командора. Еще один пришелец перегородил дорогу, ненадолго, правда, но все равно ощутимо потрепал здоровье. С каждым новым боем враг становится все сильнее и сильнее. Перешагнув через останки противника, вытащите из стола карточку доступа в Джанпур, а потом пройдите в комнату, замаскированную под занавеску. Пазл, решение которого в записке Аниссы:

Последняя кнопка на первой линии,
Четвертая кнопка на второй линии,
Третья кнопка на пятой линии,
Вторая от конца на последней линии.

Нехитрая комбинация откроет доступ в параллельный мир, прямо к демонам в лапы. Вооружайтесь Жезлом и вперед: прыгать через лаву и отстреливать головы зомби. Когда доберетесь до телепортатора, поговорите с их Хранителем. С ним произойдет какая-то трансформация, и через секунду из лавы поднимется огромный червь, плюющийся огнем. Тактика его уничтожения такова: бегите на противоположную сторону жерла и там, прячась за большими камнями, потихоньку снижайте уровень жизни огнедышащей образины. После его смерти откроется портал в мир Омикрона, несущий с собой 600 ситеков и много полезных мелочей. А еще предложат поговорить с Йобом, это человек такой, член «Бдящих».

Быстро передвигая ногами (сейчас вся полиция города охотится за вами), найдите выход в следующий сектор под названием Джанпур и предъявите роботу карточку доступа. Красный глаз камеры внимательно изучит ваше удостоверение, удовлетворительно покачает головой и прыснет струей из огнемета. До свидания, дорогой Кайл.

Молния мешка для хранения трупов разошлась, и молоденькая медсестра дотронулась до когда-то теплого тела. Странное свечение прошло по ее руке, и ваша душа мгновенно переместилась в новый сосуд. Нравится? Даже если нет, то уже ничего не поделаешь, зато можно попасть в Джанпур. Выбегайте из морга и еще раз предъявите удостоверение. Выход открыт. Найдите Храм и следуйте за гражданином турецкой

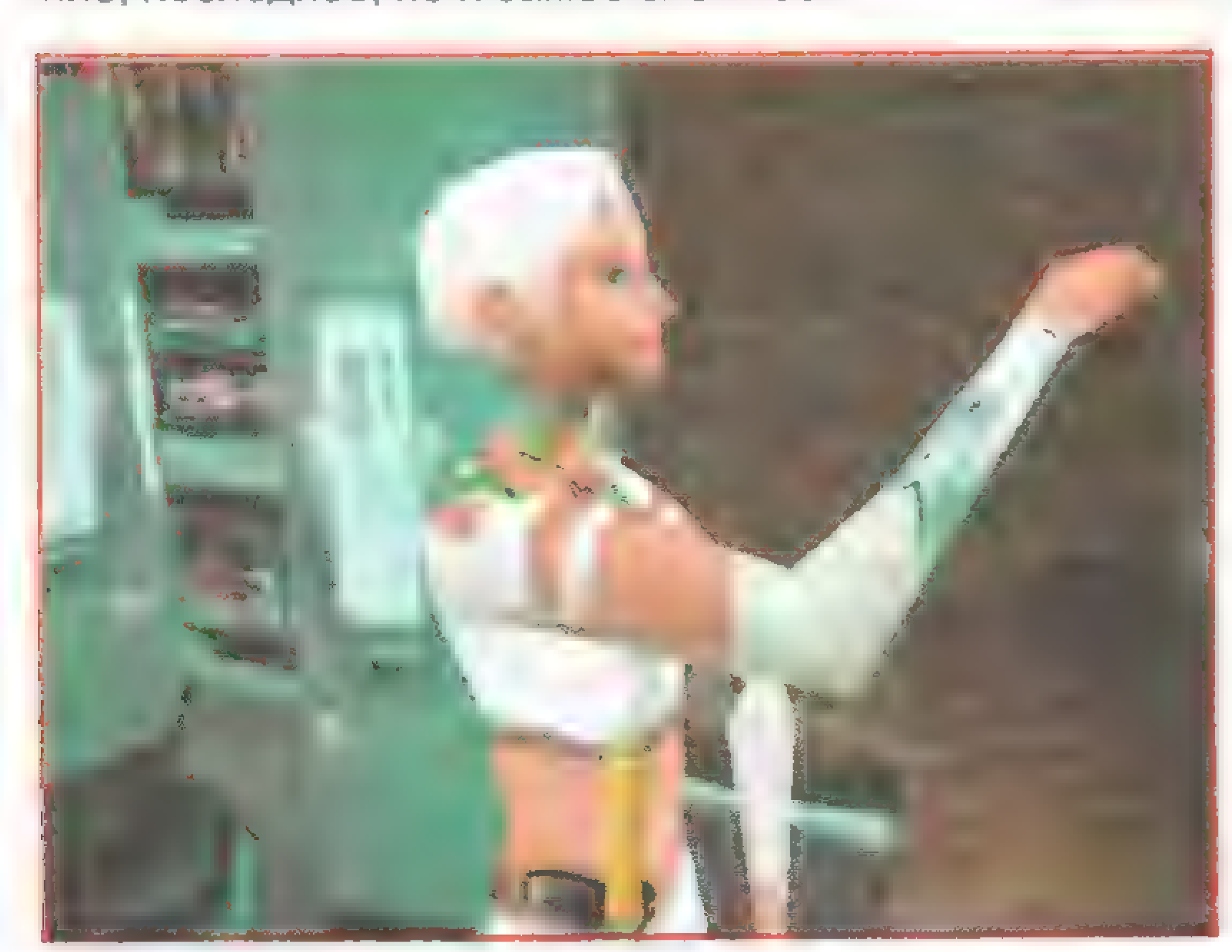


наружности, по пути прихватите пару свечек. Он проведет вас через красную дверь в комнату с читающими стариками. Вскарабкайтесь на постамент и примените талисман на дырке в стене. Мгновенно сработает потайной механизм, и одна из статуй тронется с места, открыв проход на тайную базу «Бдящих». А вот и старая знакомая Дженна, та самая, которую вы могли обречь на смертную казнь. Врала тогда в камере, значит, ну и ладно, это все к лучшему; поговорите с ней, и вас пошлют к главарю Намтару. Тот, не долго думая, даст задание взорвать мост у доков. Мол, только таким образом мы сможем помешать демонам и солдатам получить новую партию оружия. Соглашайтесь, делать нечего, без этой организации долго не прожить. Взрывчатку вы сможете достать на складе, которым заправляет смешной робот. После долгих разговоров он наконец-то согласится выдать взрывчатку, вот только вам придется назвать ее точный номер. Решение знает товарищ по имени Крилл (в красной жилетке, его комната на втором этаже, напротив Дженны). Когда экипируетесь, не забудьте про детонатор; выходите наружу и отправляйтесь на такси к докам. Минуя грозного стража, прогуляйтесь по мосту и попробуйте проникнуть на территорию пляжа. Ничего не вышло, все двери заперты. Пойдем тогда обходным путем: пользуясь выступающими кирпичами в стене. Еще один бой на выживание. Хорошо, если у вас есть мощное оружие, потому что врагов хоть отбавляй – из-за каждого ящика норовят при-



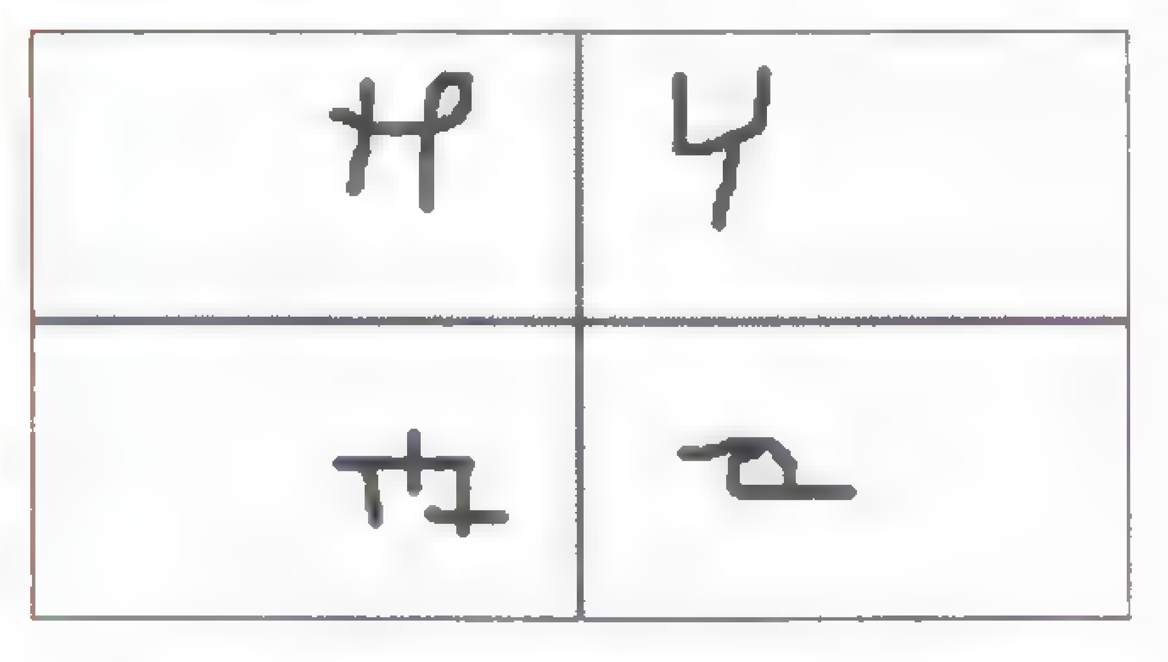
стрелить. Вам надо пробраться в ворота, охраняемые двумя роботами. К сожалению, пристрелить их не удастся, а вот хитростью выманить можно. Активизируйте небольшими рычагами кран, что-то пойдет не так, механизм сломается, а роботы, привлеченные шумом, покинут свои места, открыв доступ на пляж.

Вздохнув спокойно, нажмите на кнопочку на постаменте и сохранитесь. До опоры моста вплавь не доберешься, поэтому придется составлять мост из платформ. Одна из них активизируется подводным рычагом, вторая – со стороны улицы, третья – с пляжа. Соединив таким образом плоты, прыгайте к опоре моста и устанавливайте взрывчатку. У вас есть всего пять секунд, чтобы прыгнуть в воду и отплыть как можно дальше. Теракт удался: от моста остались одни дымящиеся полузатопленные обломки. Возвращайтесь скорее на базу, потому что вас ждет еще одно задание, последнее, но и самое сложное.



Надо перенаправить антенну центрального телевидения таким образом, чтобы все в городе увидели обращение «Бдящих», в котором они предупредят население о грозящем захвате их мира. Но не все так просто: сперва вы должны сбегать в книжный магазин и найти там человека, который при предъявлении талисмана отдаст микросхему. После этого надо найти выход на крыши домов.

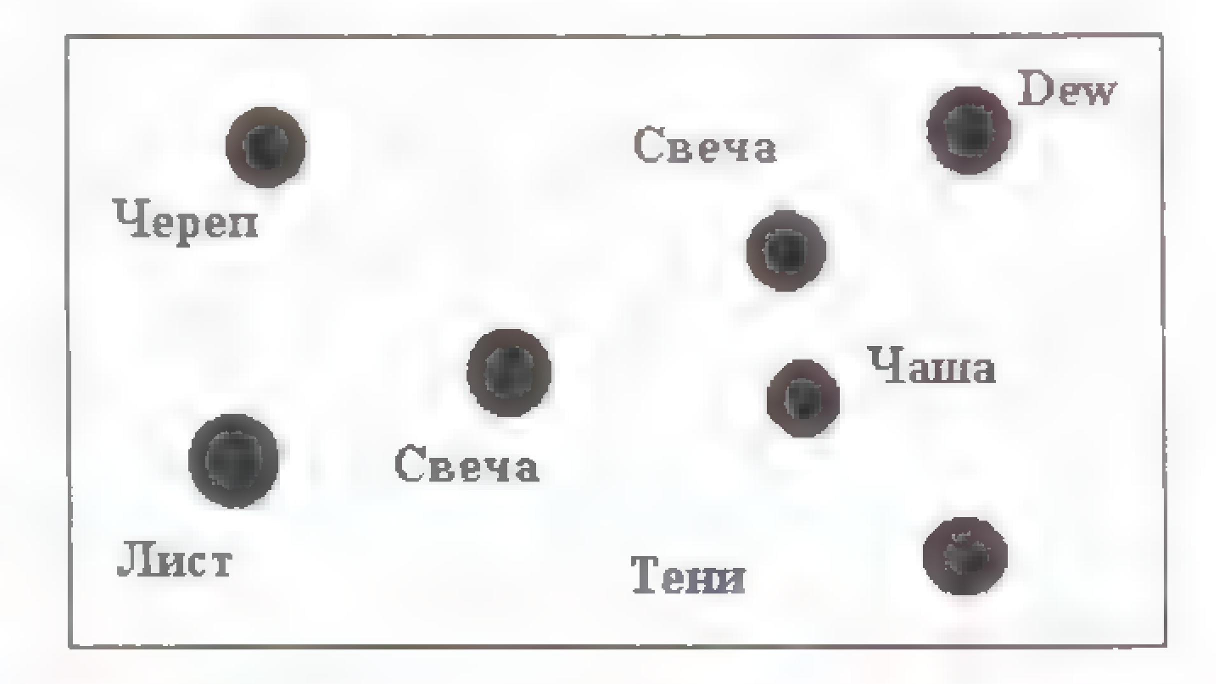
Забрав плату, поезжайте в Джанпур и остановитесь у больших металлических ворот у супермаркета. Когда достигнете Джанпуровского парка, огороженного со всех сторон решеткой, найдите робота-охранника. Он перекрыл выходы на крышу, поэтому придется его нейтрализовать, а сделать это можно так: идете по параллельной улице, там вскарабкиваетесь наверх по лесенке и сбрасываете на ничего не подозревающего охранника тяжелый ящик. Путь открыт. Ищите антенну и отбивайтесь от наседающих государственных войск. Выполнив задание, опять возвращайтесь на базу и переговорите с Дженной. Почему у антенны было столько солдат, ведь никто не знал о готовящемся теракте? Видимо, среди сектантов есть предатель... С этим потом разберемся, а сейчас доложитесь Намтару. Тот отправит вас на заслуженный отдых и выдаст ключи от убежища. Перед тем как покинуть базу, зайдите к мудрецу Дакодаху. Через несколько секунд вы получите ключи от библиотеки, а значит, и доступ к магическим книгам. Выходим. У самого входа бедняга Сокс завис в метре от земли. Что-то проржавело у него внутри окончательно, и вернуть к жизни несчастного робота может только специальный спрей, валяющийся неподалеку на столе одного из работников. Ура, жестянка снова заговорила и в качестве благодарности подарила пистон. По-моему, он идеально подходит для починки сломанного библиотечного лифта. Таким образом, вы получите в свое распоряжение несколько магических книг, язык мертвеца и странную пробирку с amephen dew. Больше ничего не подбирается и не открывается, поэтому прочитаем все найденные книжки – они помогут открыть секретную дверь, что находится в туннеле сразу за комнатой Крилла. Вот секретный код, вычисленный мною после часа напряженной расшифровки:



Проникнув в подземелье, подберите прямо у входа капли Тени, лист неизвестного дерева и несколько магических колец. После чего ныряйте в центральный бассейн и плывите до тех пор, пока туннель не выведет к могиле Великого мага Ксендара. Дедушка давно скончался, поэтому не будет возражать, если вы присвоите магическую чашу для смешивания ингредиентов, драгоценный камень размером в кулак и кусочек черепа. Осталось инициировать полученное сокровище, для чего придется провести специальный ритуал, описанный подробно в книге Secret Rites of the Art.

Человек, взращенный в земле,
И пусть Бешем блестит в зените,
И слезы Тени, плачущей Этеры,
Цептера лист, пришедший из Леванта,
И Чистота Амфеева рассвета,
И прах кости из черепа гнилого,
И две свечи, что освещают путь меж
Вечностью и Человеком.

Вам надо расставить выше перечисленные предметы на постаментах, после чего таинственная энергия вольется в чашу, вернув ей магическую силу. Итак, если стоять спиной к мертвецу, порядок расположения ритуальных артефактов таков:



С этим закончили, возьмите капли и чашу с постаментов и возвращайтесь на базу, где сразу покажите освященную чашу Дакобаху. Получив необходимые рекомендации к составлению заклинаний, кладите чашу в карман и отправляйтесь на конспирационную квартиру. В качестве ориентира могут служить небольшие арки красного кирпича, рядом с ними вы увидите небольшую дверь, вот это и есть нужное место. Кстати, я совершенно случайно забрел в многоэтажку, что рядом с книжной лавкой, и получил по мозгам от неожиданно появившегося белого демона (правда, потом я вернулся и отдал все сполна). В квартире нас уже поджидает Дженна, слава Богу, она не демон, а просто красивая девушка.



«Компания Тетра Траст только что закончила разработку ультрасовременного робота Z-Tech 4000, ты должен проникнуть на фабрику и взорвать там все. Человек по имени Куазеф поможет тебе найти точно расположение фабрики и секретный вход. Сейчас он работает в оружейном магазине в двадцать девятой зоне, отправляйся туда немедленно».

Вот вам и отдых! Заберите несколько гранат из ящика и поезжайте на встречу. Сначала Куазеф откажется разговаривать с незнакомым человеком. И правильно – не будешь же каждому рассказывать о секретном ходе. Сделаем так: переселите свою душу в тело молоденькой девушки, что стоит у прилавка, а потом соблазните продавца. Если вы не хотите терять натренированное тело, то составьте заклинание Правды из двух ингредиентов: язык мертвеца и фрукт Вики из сада Джанпур. Вам выбирать. Главное, чтобы продавец рассказал о входе в систему канализаций, а оттуда недалеко и до фабрики. Карту подземелий можно купить в любом книжном магазине. Сравните купленный чертеж и электронный атлас в инвентаре; получается, что вход в канализацию под водой где-то в районе большого зеленого пятна и границы сектора города.

На фабрике выиграйте бой и вскройте ящик с таким же символом, как и на спине трупа, там будет лежать карточка доступа на фабрику и большая аптечка. Берегитесь, фабрика – самое охраняемое сооружение в городе. Взорвать надо небольшие голубые светящиеся колонны в комнатах. Начиная с закладывания первой бомбы, у вас будет всего пятнадцать минут, чтобы пристроить все восемь штук и убраться подальше от места взрыва. Кстати, в одной из комнат, прислонившись к стене, спит молодой солдат; быстро поменяйтесь с ним телами, тогда уже никто из охранников не будет обращать на вас никакого внимания – можете делать свое черное дело и ни от кого не прятаться. Вот только обидно, что даже если вы выполните задание на «отлично», перебьете всех солдат и сровняете исследовательский комплекс с землей, толпа солдат окружит вас и посадит под замок в тюрьму Памока. Вместе с вами в ожидании суда будет сидеть и Дженна, схваченная примерно сразу после вас. Надо искать выход отсюда.



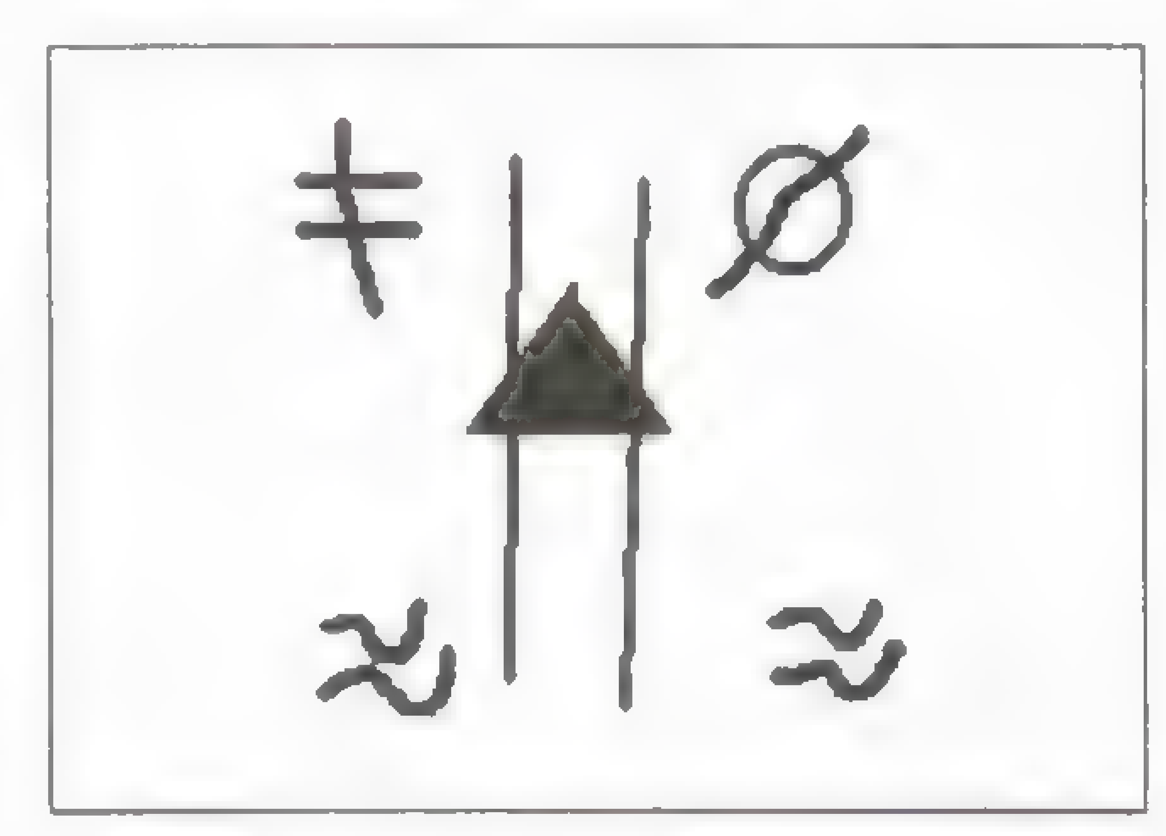
Как только вы попробуете заговорить с охранником, тот успокоит вас хорошим разрядом парализующего луча. Что ж, будем бороться с ним его же оружием. Подберите с пола тарелку и используйте ее на охраннике. Отразив луч, направьте его на охранника, после чего подберите ключи от камеры и найдите Дженну. Она посоветует восстановить содержимое инвентаря и вытащить ее из камеры как можно скорее. Для этого воспользуйтесь телом задумавшегося охранника. Притворитесь, что переводите заключенного в другую тюрьму, и вытащите Дженну на свободу. Настало время найти предателя, пока он не зашел слишком далеко. Поговорите с роботом и следуйте за ним по направлению к комнате Крилла. Воспользовавшись его беспомощностью, откройте шкаф и достаньте отвертку – этим инструментом всегда можно что-нибудь открыть, когда потерян ключ. Например, комнату предсказателя. Черт, демон уже побывал здесь. Труп волшебника лежит на полу, вещи разбросаны по полу. Пока всех не перебили втихую, подбирайте кислоту и ключ от библиотечного сундука. Там вы найдете квинтэссенцию света, необходимую для создания заклинания снятия личины. Теперь идем в спортзал, там сейчас тренируются два человека: Немтар и Йоба. Кто-то из них точно демон. Не привлекая внимания, обыщите одежду Немтара, что лежит на полу, и достаньте ключ от его комнаты. Бегом туда. Ничего особенного – фактов, подтверждающих демоническую сущность Немтара, не обнаружено, зато получилось оторвать рог от головы монстра на стене. Это второй компонент заклинания снятия личины. Примените его на Немтаре и сразитесь с ужасным монстром. Не такой уж он и крутой...

Двигаемся в новый сектор Омикрона – Лахорех, там находится самая большая библиотека, где, возможно, получится отыскать что-нибудь важное, касающееся уничтожения демона. Нелегок был путь через все кордоны и заградительные полосы, но наконец-то вы оказались в красивом водном городе, напоминающем земную Венецию. Сверившись с картой, дойдите до большого круглого здания – это и есть библиотека. Внутри еще одна проблема: охранник не пускает вас на второй этаж

без специального удостоверения ученого. Как же быть? Если удостоверение есть только у ученых, значит, надо на время стать ученым, логично? Вселитесь в одного из большеголовых и двигайтесь наверх. В квадратном зале никого, кроме коллеги и охранника, следящего, чтобы профессора не воровали книги. Посмотрим на содержимое полок; вот и нужная нам книга – древняя рукопись о первом пришествии демона. К сожалению, она зашифрована, но эту трудность можно преодолеть, воспользовавшись дешифратором. Он есть у профессора, что-то там вычисляющего за столом. Ученый предложит бартер: сведения на дешифратор. Соглашайтесь, тогда он попросит сбегать вниз и найти какую-то математическую величину. Внизу найдите книгу по системе Квартат, потом таблицу космических соответствий. Из них можно вычислить положение планеты Аегмаар – 0.1851. Дешифратор ваш, но просто скопировать книгу тоже не получится – запрещено правительством. Встаньте на противоположной от охранника стороне зала и выключите свет, а пока страж пытается что-то сделать, откройте инвентарь и расшифруйте текст пергамента.

Тот, кто нарушит покой мертвеца
В священной гробнице Хаместага,
Должен соединить три камня Вуагримукха.
Первые два камня, что были потеряны в ярости битвы Кобальта
Еще в этом мире.
Третий – правый глаз Бога –
Спит на дне глубокого колодца.
Когда три камня сольются,
Ты должен найти Храм Кивана
И просить благословения у мертвеца,
Вернув к жизни Великого мага.

Все, сдавайте книгу, выходите наружу и бегите на новую базу повстанцев. Там переговорите с Дакобахом. Будем искать глаз Бога. На карте найдите место, называемое Урмали, где-то там должен находиться древний колодец с сокровищем на дне. Пришли, посмотрели: все закрыто, никого нет, только на стене карта со странными обозначениями. Видимо, придется бегать по всему городу и искать разгадку. Лучше, я вам расскажу все сразу – много времени сэкономите. Встаньте лицом по направлению каменной стрелки и приготовьтесь нажимать кнопки.



Через мгновение колодец откроется и примет вас в свои объятия. А внизу опять загадки: самый любимый пазл всех разработчиков квестов – повторение проигранной мелодии. На этот раз ноты воплощены в камне. Так что встаньте лицом к большой каменной платформе и начинайте играть.

4 ноты: нижний левый, верхний правый, нижний правый и верхний левый.
6 нот: верхний правый, верхний левый, нижний правый, нижний левый, верхний левый и нижний левый камень.



Платформа стронется с места и опустится достаточно низко, чтобы вы смогли залезть на нее. Еще не все: осталась последняя загадка с сундукам. Нужный вам камень во втором ящике справа в последнем ряду. Осталось совсем немного.

Новое поручение Дакобаха заключается в том, чтобы найти могилу Великого мага и оживить его тело, ведь только он сможет помочь найти демона. Некрополь расположен в глуши Джахангирского парка. Проникнув туда, подойдите к каменной пещере и наберите (прочитав предварительно книгу о магических символах) имя KIWAN, т. е. нажмите первый камень с правой стороны, потом первый слева, второй слева, четвертый слева и третий справа. Теперь осталось только применить заклинание воскрешения (ингредиенты для него найдете здесь же в парке). Путь открыт. Заодно познакомьтесь с девушкой по имени Соинка, послушайте ее историю. В процессе знакомства вам придется достать небольшую подвешенную коробочку. Для этого прямо у входа в Мауерем пройдитесь по висячему мостику и поднимайтесь наверх, и так до тех пор, пока не дойдете до сталактита, оттуда на правом лифте спускайтесь вниз и поднимайтесь на другом лифте сразу на два этажа наверх. Вот и нужное вам место. Соинка покажет вам вход в Хаместаг, который почему-то закрыт огромным булыжником, дальше придется разбираться с этим самим. Оказавшись в зеленом зале, посмотрите вниз и, увидев воду, прыгайте. Самый короткий путь. Выбравшись на берег, подойдите к небольшой ферме и поговорите с хозяином – попросите его одолжить одно из животных, чтобы откатить неподъемный камень. Тот позволит вам сделать это, но животное не согласно – ему запах ваших духов, видимо, не нравится. Выбираем кардинальный способ: отхлебните из чана с зеленым варевом и занимайте тело погонщика. Все проблемы позади, мы отправляемся в снежную страну Маххалеел.

Холодно, снежок медленно падает вниз, окутывая деревья с широкими листьями. Тишина. Спускайтесь вниз в овраг и найдите летающий камень, который доставит вас в обитель древнего героя Кушилаина. Поговорите с Хозяином о прошлых битвах, узнайте побольше о демоне и приготовьтесь к финальной схватке. Вселившись в тело Героя, вы будете готовы схватиться с Главным Демоном. Не буду портить вам впечатление от схватки, дам лишь пару советов, как быстрее убить гиганта: сначала освободите его, расстреляв голубые источники силы, а потом стреляйте в спину, метя в маленькое голубое пятнышко.

Найдет ли мятежная душа покой смиренный?

Алан Берновский

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Игра проходилась на уровне сложности Veteran, и на других уровнях сложности возможны несовпадения написанного с окружающей действительностью, за что автор категорически отказывается нести ответственность.

Стандартная экипировка бойца – броня medium, пистолет HK 45SD, heartbeat sensor, упаковка flashbang. В некоторых миссиях (Pandora Trigger, Silent Drum, Temple Gate) heartbeat sensor не нужен.

Поехали?

Pandora Trigger

Египетские террористы захватили в нью-йоркском Музее Искусств дочь французского посла. Вот он, пример истинного интернационализма!

Для тех, кто играл в демоверсию Rogue Spear, описание этой миссии могу сократить до трех слов. Вот они: в музее включили свет. Плачьте, любители black light armor! В душе я с вами. Вообще-то миссия несложная, хотя и со своими заморочками.

Команда номер один высаживается около служебного входа в музей. При себе имеет:

пистолетов-пулеметов HK UMP45SD – по одной шт.,

пистолетов HK 45SD – по одной шт.,

гранат Flashbang (светошумовых) – по шесть штук.

Вторая группа высаживается у главного входа. При себе имеет:

пистолетов-пулеметов HK UMP45 – по одной шт.,

пистолетов HK 45SD – по одной шт.,

гранат Flashbang – по шесть штук.

Красная команда отгоняет от входа мужчину в смокинге (экс-заложник) и садится в позицию cover (рассматривая, естественно, холл, а не улицу). На этом ее миссию можно считать выполненной. Вторая команда вламывается через служебный вход, поднимается по лестнице, идет по второму этажу, методично расстреливая людей в белых рубашках. Ничего сложного, правда ведь?

Совет

Путешествуя по второму этажу музея, поглядывайте под ноги – спрятавшийся в тени ладьи или за стендом с доспехами террорист может доставить немало неприятностей.

Руководство музея на коленях умоляло не применять разрывных (frag) гранат... Постарайтесь, а?

Arctic Flare

Нефтяной танкер компании PetroMech захвачен неподалеку от японских берегов. Группа террористов взяла в заложники команду и угрожает взорвать судно. Разлившаяся нефть может серьезно повредить японской морской живности. Но на пути злодеев в очередной раз во весь рост встает команда Rainbow Six, которой вовсе не чужды проблемы экологии. Тем более что танкер денег стоит.

Заложников держат во внутренних помещениях корабля и непосредственно перед рубкой, в которой засел Главный Террорист. И если первый случай ничего особо сложного из себя не представляет (флэшбэнг в комнату и быстро перестрелять террористов), то второй случай осложняется тем, что Главный Террорист при первых же признаках стрельбы рядом с рубкой нажимает Красную Кнопку, и тогда от танкера остается только большое (громадное!) пятно горящей нефти, поэтому действовать надо не просто быстро, а ОЧЕНЬ быстро. И никаких гранат. И, естественно, оружие с глушителем. Иначе – смерть японским дельфинам.



Совет

Осторожнее с лестницами, у которых больше одного пролета: с верхней площадки очень удобно стрелять в затылок бегущим штурмовикам.

Sand Hammer

Оман. Водоочистная станция. Студенты-недоучки собираются провести рискованный эксперимент – залить в местную систему водоснабжения несколько литров вещества под названием Kurov-DK. По традиции, персонал станции взят в заложники. Kurov-DK, по словам экспертов, – токсин, made in СССР (была когда-то такая страна, помните?).

Ничего особо сложного. Первым делом бежим освобождать заложников, расстреливая гуляющих по улице людей с автоматами. Разобравшись с заложниками (в смысле, выведя их на улицу), идем обламывать смелых экспериментаторов. Не пытайтесь расстреливать террористов сверху – очень велика вероятность получить пулю в спину. Заходим снизу, находим человека, рвущегося повернуть вентиль, останавливаем предупредительным выстрелом в голову, а с остальными пусть разбираются напарники. Готово. Любимый Оман может спать спокойно.



Совет

Обратите внимание на отдельно стоящий домик рядом с точкой высадки. Оттуда в самый неподходящий момент могут выйти два вооруженных и недружелюбных человека.

Lost Thunder

Натовских генералов, имевших неосторожность разбить вертолет над разбомбленными улицами Дьяковице, держат где-то в развалинах церкви. Придется спасать, хотя, будь на то моя воля... ладно, ладно, приказы не обсуждаются.

Дождь и снайперы. И если от первого бронежилет типа «скафандр» спасает, то уж от второго – нет, нет, и еще раз, большими буквами, НЕТ. Но мы не ждем милостей от природы, мы нагло приходим и берем.

«А вот, господа, знаменитая дьяковицкая церковь семнадцатого века, точнее, то, что от нее осталось». Господ в тяжелых бронекостюмах (HK UMP45, трое с HK MP5/10SD) совершенно не волнует история церкви, их волнует то, что на разбитой колокольне засел снайпер, и что здесь полно «как бы сербских» солдат, и что жить хочется прямо до смерти.

Первая группа аккуратно, по стеночке, проходит до арки, сворачивает в нее, методично расстреливает всех попадающихся по пути солдат (heartbeat sensor – путь к победе!), расстреливает охрану колокольни, поднимается наверх, расстреливает снайпера (винтовка Драгунова – не оружие

ближнего боя) и садится отдыхать. Вторая группа после смерти снайпера нагло выходит на улицу, расстреливает часового и, при поддержке с колокольни, расстреливает патрули, слетающиеся на звук выстрелов, словно мухи на... мед. Первая группа тем временем покидает стратегически выгодную точку и отправляется на операцию по зачистке местности, точнее, прорывается к главному входу в церковь. По дороге, естественно, поддерживайте атмосферу кровавой бойни, периодически постреливая в сидящих в засадах солдат. И помните: для того чтобы закончить миссию, необходимо вывести всех генералов туда, откуда она началась (drop point)

Советы

Вторую команду наберите из резервистов – обычно это команда смертников.

Прежде чем ворваться в комнату, где держат заложников, киньте туда флэшбэнг.

Perfect Sword

Широко разрекламированная миссия «с самолетом». Миниатюрная Галанос с громадным «Барретом», сидящая в позе лотоса на пригорке; изрешеченная пулями кабина...

Здесь нужна команда из двух-трех штурмовиков, а также снайпер (обязательно!). Штурмовикам при себе необходимо иметь heartbeat sensor и пачку флэшбэнгов.

Террорист нагло стоит на трапе самолета, держа перед собой заложницу. Но на пригорке, в высокой траве, уже занял позицию снайпер... Один выстрел, и паникующую заложницу можно уводить в безопасное место. Теперь в дело вступают штурмовики. Тут уже ничего сложного, надо только дождаться, пока охраняющий салон (и заложников) террорист не останется один.

Советы

Даже не пытайтесь штурмовать самолет с пассажирского трапа! Только через грузовой люк.

Желательно идти в бой с пистолетом-пулеметом, оснащенным глушителем, например, HK MP510SD.

Crystal Arc

Дача Везирзаде (Vezirzade) на берегу Черного моря. Люди «нэ нашей национальности» в тренировочных костюмах и с автоматами Калашникова, черная тень крадется от дома к дому... короткая очередь, вопль «Достал гада!». Retry Action. Через «не могу». Через «не хочу». Надо.

Здесь имеет смысл обратить внимание на план "по умолчанию". Он хотя бы покажет, в каком порядке выполнять задание, и намекнет, что в миссию надо брать бойца специализации Recon.

В миссию берем Locpick Kit и Heartbeat Sensor. Оружие оставить на базе – вместо дробовиков, карабинов или снайперских винтовок ставим гордое empty. Это все для того, чтобы бегать быстрее. По той же причине, кстати, надеваем броню light.

Инструкции по прохождению в этой миссии давать сложно, практически невозможно. Разве что такую: после того как отключите сигнализацию, просто сядьте и не дергайтесь. Через некоторое время с улицы зайдет охранник и заглянет в вашу комнату. Бегите, как только он пройдет мимо ближнего ко входу окна.



Советы

По плану путь от домика с сигнализацией к дому Везирзаде идет через крыльцо. Ни в коем случае не пытайтесь пробежать этим путем – на нем теряются драгоценные секунды, необходимые, чтобы взломать дверь. Бегите сразу от двери до двери, мимо деревьев.

И еще раз напоминаю – эту миссию пройти надо. НАДО!

Silent Drum

Неонацисты захватили телестудию «Евровидения» в Лондоне, взяли в заложники кучу европейских банкиров, пришедших покрасоваться «в телевизоре», и теперь транслируют на всю Европу свой «Манифест». Руководство телекомпании захлебывается в потоке жалоб и требований «убрать этих наци с экрана». Rainbow Six спешит на помощь!

Ничего особо сложного – толпа бритоголовых ублюдков в кожаных куртках и при оружии. Трое бойцов высаживаются на крыше и ме-е-е-едленно идут по этажам телестудии, методично выносят все живое. Просто праздник какой-то, отдохновение души. Некоторую сложность представляет разве что освобождение заложников, но они все сидят в одном помещении.

Совет

Heartbeat Sensor здесь не нужен.

Feral Burn

Люблю, знаете ли, Питер! Но, к сожалению, дальше каких-то грязных доков нас не пускают. А ведь можно было бы... ладно. Не о том сейчас речь. Мы появляемся на сцене в самый разгар бандитской «стрелки», вооруженные и очень опасные, чтобы сорвать очередной обмен армейского оружия на вечнозеленых американских президентов. Но не обольщайтесь – место совершения сделки неплохо охраняется, да и Высокие Договаривающиеся Стороны сильно нервничают и при любом подозрительном шуме расчехляют табельное оружие и начинают исчезать в неизвестных направлениях: кто на катере, кто на армейском грузовике, а кто и на вполне респектабельном лимузине с бронированными стеклами. Необходимо пресечь души прекрасные порывы!

Пресекаем. Двое – направо, к катеру; со словами «караул устал!» валят часового и становятся на его место. Двое – налево; убивают еще одного часового, пробираются в гараж, из гаража идут на улицу, огибают гараж, ввязываются в перестрелку с патрулем... Если успеваете, кидайте между машинами гранату, если нет, просто стреляйте по колесам – два пробитых колеса спереди или сзади заставят остановиться любую машину.

Советы

Вооружите ребят чем-нибудь бесшумным и скорострельным, а также оденьте в броню heavy.

Бронированное стекло разбить можно: а) взрывом гранаты и б) достаточно долгой очередью.

Diamond Edge

Путешествие по городам и весям российским продолжается. На этот раз – Мурманск, склад ядерных боеприпасов (!), который нам надо взять штурмом (!!) и выкрасть оттуда генерала Руденко (!!!). Неслабо, а? Ну, ничего. Интернациональная команда в составе Миха... тьфу, Аркадия Новикова (Белоруссия), Геннадия Филатова (Россия) и Кьюр (надеюсь, правильно) Галанос (Греция) и не такие подвиги на благо человечества совершала, не поморщившись.

В самом начале миссии важно не дать солдатам на проходной поднять тревогу. Работа для снайпера – сквозь стекло застрелить двоих, не дав им добраться до телефона. Штурмовики тем временем держат под прицелом дверь, которую кто-то отпирает изнутри... мир его праху. Снайпер осторожно проходит направо от проходной, в туннель, разбирается с одиноким охранником (он, типа, в засаде... хм) и убивает двух солдат вдалеке, у противоположной стены, после чего возвращается назад, ныряет в проходную и занимает удобную позицию на мостике над воротами. Штурмовики ныряют в тот же туннель, по которому путешествовал снайпер, после по пандусу спускаются в гараж. Вот он, генерал Руденко... и его охрана. А также личный броневичок, на котором он собирается покинуть базу. По колесам стрелять бесполезно – пули отскакивают; собственным телом задерживать бесполезно – проедет и не заметит. Итак, если вам не удалось перестрелять всех и генерал все же



уехал, в дело вступает снайпер – не зря же он мерзнет там, на улице? Единственный шанс остановить броневичок – убить водителя через смотровую щель. Теперь можно спокойно хватать генерала за грудки и вести куда надо.

Советы

Ну, что тут сказать? Флаг вам в руки и броневик навстречу.

Silver Snake

Руденко признался (под пытками, не иначе), что трижды продавал плутоний мафиози Куткину, чьих людей мы благополучно порешили в питерских доках. Так что мы возвращаемся на дачу подельника Куткина – господина Везирзаде. Теперь наконец-то мы тяжеловооруженные. Признайтесь, вы ведь хотели этого? Хотели, в очередной раз схлопотав пулю во время десятой попытки пробраться к картине? Хотели, наконец, разнести эту чертову дачу вдребезги? Хотели? Да? Получите, распишитесь здесь, здесь и вот здесь. Спасибо.

На этот раз задача у нас – не бей лежачего. Пробраться к компьютеру и скачать с него файлы, оставляя на своем пути горы трупов и моря крови. Вооружаем обе команды (по три человека в каждой) чем-нибудь скорострельным и смертоносным, и... понеслась. Первая группа начинает бить стекла в надежде попасть в террористов как раз в тот момент, когда вторая, находящаяся повыше на пригорке, занимает круговую оборону. Террористы лезут со всех сторон, пальба, вопли... весело! После того как поток террористов иссякнет, осторожно двигайтесь в сторону комнаты с компьютером. Какой бы путь вы ни избрали, принцип один – чуть не доходя до нужной комнаты, кидайте с лестницы за угол гранату. После чего вбегайте и молча стреляйте в подонка, пытающегося взорвать компьютер. Теперь забирайте файлы и уходите.

Советы

Давить!

Oracle Stone

Только-только успели отпраздновать разгром дачи Везирзаде, залечить раны и отдохнуть... облом. Опять, опять надо идти в разведку. На этот раз – на новую русскую виллу Куткина, что под Смоленском. Ну, вы, я думаю, уже знаете, что делать: heartbeat sensor в зубы и вперед.

Совет

Бойтесь гостей Куткина! Они склонны впадать в панику при виде человека в десантном комбинезоне, ввинчивающего что-то в телефон. А если я – монтер, примус починяю?

Temple Gate

Не помните, чья это была идея – разгромить дачу Везирзаде? Нет? Как, «все этого хотели»? Правда? В общем, Везирзаде страшно обиделся и организовал нападение на Оперный Театр в Праге. Захвачен президент Чехии и несколько высокопоставленных дипломатов. И нет чтобы запереть их в какой-нибудь комнатке в подвале, нет – всех заложников держат прямо на сцене, со всех сторон наставив стволы. И ни тебе снайпера на галерке посадить, ни флэшбэнгом всех сразу оглушить. Придется действовать «в лоб». Группой из двух человек пройдитесь по тылам театра, убивая все, что движется, пройдитесь по верхам... ну, не мне вас учить. Затем переключитесь на любую из групп около главного входа (по три человека каждая), киньте в фойе пару гранат, чтобы жизнь медом не казалась, перестреляйте все, что ходит вокруг, поднимитесь наверх, выбейте оттуда опять же все, что вооружено и опасно, затем выстраивайте обе команды перед входом в зал и... По команде «Альфа» одновременно обеими командами вламывайтесь в зал, паля из всех стволов. Возможно, что существует другой, более надежный способ нейтрализации террористов, но я его не обнаружил. Кто знает, поделитесь, пожалуйста!

Совет

Не выходите на балкон! Ни за что, никогда не выходите на балкон! Здоровье дороже.

Sargasso Fade

Продолжаем экскурсию по «Ядерному Кольцу» России. На очереди – Светлогорск, Сибирь. Здесь находится заброшенная база ПВО, которую Куткин превратил в центр по разработке вооружений. Точнее, ядерного оружия. Наша задача – отрезать базу от внешнего мира, взорвав коммуникационный центр.

Чисто штурмовая миссия – перебить всех, кто оказывает сопротивление... ну, то есть вообще всех. Снайпер в этой миссии может пригодиться, но, в принципе, любая штурмовая винтовка позволяет снять часового на вышке, не особо напрягаясь.

Лес, зима, Сибирь (привет коллеге из «конкурирующего» (с самим собой, видимо) «издания»!). При чем тут саргассы? Выходим из леса, аки партизаны, снимаем часового на вышке, снимаем охранника, мирно дремлющего у входа в бункер, готовимся отражать массированную атаку людей в камуфляже. Перестреляв всех на поверхности, заходим в бункер, предварительно сунув туда гранату, и вот мы почти у цели. Выйдя из бункера, продолжаем стрелять – чисто по привычке. Ну, и по врагам. Поднимаемся на вышку, минируем радиостанцию. Все!

Советы

Желтыми точками на карте (automap) обозначены радиоуправляемые мины. Смотрите под ноги! Там они обозначены холмиками.

Возьмите в миссию две команды по четыре человека, но вторую команду постарайтесь держать в стороне от боевых действий – она пригодится вам в следующей миссии.

Подрывники-затейники (Demolitions) в этой миссии не нужны. Абсолютно.

Majestic Gold

Продолжаем делать гадости господину Куткину – идем взрывать цех, где собирают ядерную бомбу, и электростанцию. Бойцов в эту миссию набираем из числа тех, кто героически прошел предыдущую. Раненых и уставших в бой брать не рекомендуется – просто взгляните на их параметры, и все поймете сами.

«Халф-Лайф» в Сибири – вот на что похожа эта миссия. Туннели, коридоры, окна-амбразуры, люди в белых халатах... Black Mesa под снегом. Для эстетов и фанатов рекомендован дробовик SPAS-12. Разведка предупреждает, что охрана базы набрана из бывших военных. Спасибо. А я-то думал, из выпускников филфака.

Коридоры, коридоры, коридоры... Не ждите от меня подробностей типа «пойди туда, не знаю куда, взорви то, не знаю что». Слишком много обходных путей и запасных вариантов.

Совет

Demolitions опять не при делах.

Frost Light

Ой! Куткин не оценил милой шутки над его базой в Светлогорске и взял в заложники нашего информатора, вора в законе Руслана Барсукова, а заодно, не мелочась, и Сьюзан Хольт, далеко не последнюю фигуру в Rainbow Six. Держит он их, как можно догадаться, на своей новой русской вилле под Смоленском. На этот раз, в отличие от дачи Везирзаде, разнести тут все нам не удастся – придется действовать тихо и скромно, так как при первых признаках тревоги охранники бегут расстреливать заложников. Наличие heartbeat sensor всячески приветствуется.

Совет

Никто не должен уйти. Никто. Кроме нас.

Дмитрий Хомак

TRAITORS GATE

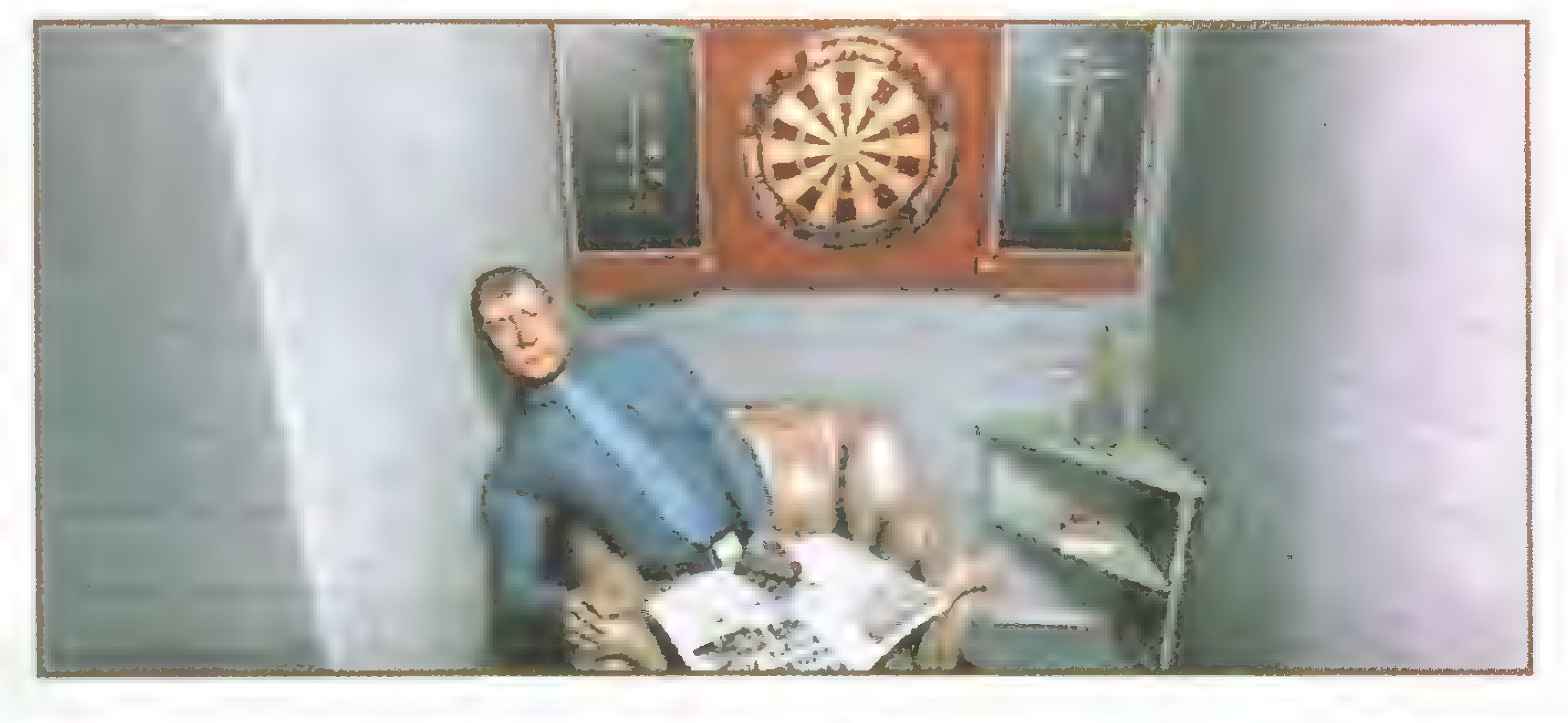
Все действия в игре совершаются одинарным или двойным нажатием **левой кнопки** мыши. Если курсор превращается в стрелку, то в этом направлении можно пройти вперед на шаг, один раз щелкнув кнопкой мыши. Удерживание **левой кнопки** и одновременное перемещение курсора в нужную сторону позволяет посмотреть вокруг, вверх или вниз. Если со стоящим перед вами предметом можно что-либо сделать, то курсор тоже превращается в стрелку. После приближения к объекту курсор никак не меняется, и понять, что и где может произойти при одинарном или двойном щелчке **левой кнопкой**, можно только экспериментально. Часто возникает ситуация, когда к появившейся на экране замочной скважине нужно поднести определенный ключ. Делать это нужно очень точно, иначе ничего не получится. Слева и справа от экрана находятся два круга, активизирующиеся нажатием на символы в их центрах. Это – инвентари. В основном все найденные вещи, имеющие информационное значение, или ключи попадают в левый инвентарь. Инструменты и технические агрегаты – в правый. Большинством вещей можно пользоваться только в определенных местах, вынося их на экран. В остальных случаях никакого эффекта не будет.

Ниже приведено описание того, как пользоваться некоторыми техническими средствами. **Арбалет** в месте предполагаемого использования выносится на экран, взводится. Далее, по желанию, заряжается кошкой на тросе или дротиками для стрельбы (дротики доставать и вставлять нужно отдельно). После этого появляется круг с зеленым перекрестием в центре. Его нужно навести на выбранную цель и дважды щелкнуть **левой кнопкой**. Как правило, для заброса кошки целиться нужно немного выше края. **Противогаз** просто выносится на экран. При его использовании слышно характерное приглушенное дыхание через трубку (почему-то иногда не срабатывает с первого раза). **Универсальный инструмент** – нажатие на правую верхнюю или нижнюю, а также левую заклепку превращает его, соответственно, в ножницы или в отвертки с разными жалами. В действие приводится нажатием на зеленую галочку в правом верхнем углу. **Баллон** с шоковым (снотворным) газом – если нужно его куда-нибудь подсоединить или где-нибудь использовать, достаньте его и щелкните курсором по выбранному месту. **Видеоштекер** (дает возможность снимать с контакта видеокартинку) и **прибор DLU** (позволяющий создавать ложное изображение) прикрепляются непосредственно к выбранным разъемам. Отмычка используется точно так же, как и ключи. **Особое устройство** для одновременного поворота ключей устанавливается на выбранный ключ, запускается нажатием кнопки, действует около трех секунд. В центре экрана, внизу, расположен универсальный **мини-компьютер**. Он включается нажатием на любую из трех кнопок, расположенных на нижней панели. После этого необходимо нажать на кнопку «доступ» и ввести название миссии, которое соответствует вашему кодовому имени. Как правило, это «Ворон» («Raven»). Компьютер позволяет определять шифры кодовых замков, прослушивать звуковые волны, посылать или принимать письма по электронной почте, запрашивать необходимую информацию, делать фотографии и записи. На жестком диске расположено много действительно необходимой справочной исторической информации (но в полном объеме она доступна только на английском языке). Так же мини-компьютер содержит масштабируемую карту Тауэра и показывает ваше местонахождение. К сожалению, в подземелье картой пользоваться нельзя. Нажатие на кнопку на правом ободе компьютера вызывает выдвижение табло с несколькими часами. Такая же кнопка слева позволяет включить компас. Полученное задание необходимо выполнить за ночь, то есть за несколько часов. Если перед ходом нажать и удерживать клавишу **Alt**, то фаза движения будет пропущена и, соответственно, будет сбережено драгоценное время. Особенно удобно этим приемом пользоваться в коллекторе.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Вы – суперагент. Вас вызывает начальник и рассказывает пренеприятнейшие известия. Бывший сотрудник спецслужбы ОРФЕА, майор Дж. Андерсен, в свое время, пользуясь служебным положением, похитил некоторые материалы о системах безопасности Тауэра. И теперь он готовит похищение Британских королевских регалий. К счастью, о его планах стало известно. Вам предстоит предотвратить похищение драгоценностей и добыть неопровержимые доказательства вины майора Андерсена. Для вас уже заготовлены билеты на самолет на имя Алгера Хиса. В аэропорту прибытия вас встретит такси и отвезет в американское посольство для получения дальнейших инструкций. Вы должны под видом обыкновенного туриста проникнуть в Тауэр. Потом найти подходящее место и спрятаться. Подождать полтора часа после закрытия музея. После этого вы должны найти оставленные группой поддержки копии королевских регалий со встроенными в них камерами наблюдения и заменить ими настоящие драгоценности. Вы не должны оставлять никаких следов своего пребывания в Тауэре. Также вы не должны никого убивать, нельзя причинять вред охранным системам Тауэра. Все нужно успеть сделать до открытия музея. Британское правительство о предстоящей операции ничего не знает. Поэтому в случае вашего провала или гибели ОРФЕА заявит о своей полной непричастности к этому делу и вам персонально придется отвечать перед законом. Ну, собственно, ничего сложного. Подумаешь – Тауэр ограбить. Плевое дело. Заодно можно и на картины полюбоваться.

Первую задачу, поставленную перед вами, выполнить достаточно просто. Нужно спрятаться в каком-нибудь подсобном помещении и подождать, пока охрана уйдет и музей закроется на ночь. Это, оказывается, сделать необыкновенно легко. Небольшая каморка в подвале White Tower как нельзя лучше подходит для этой цели. Посмотрите на коричневый стеллаж слева. На средней полке стоит светлая картонная коробка. Откройте ее и заберите ручную лампу, булавку и ластик. Поверните налево, сделайте шаг вперед и повернитесь направо. Посмотрите вниз, на дверную ручку, и дерните за нее. Откройте дверь и пройдите в демонстрационный зал. Идите прямо, мимо доски с объявлениями, до красного заградительного каната, висящего посередине зала. Подойдите к желтой коробке, лежащей в центре, откройте ее и заберите молоток и большие ножницы для резки металла. Развернитесь и обойдите стенд справа. Пройдите по коридору до запертой решетки. Справа, внизу, стоит газовый баллон с резаком. Возьмите его и зажгите искрой от булавки. Срежьте с решетки замок. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Запомните: справа есть лестница, ведущая на третий этаж. Пойдите в залы экспозиции. Найдите небольшой зал для церковных служб. Пройдите за кафедру. На стене есть несколько подсвечников.





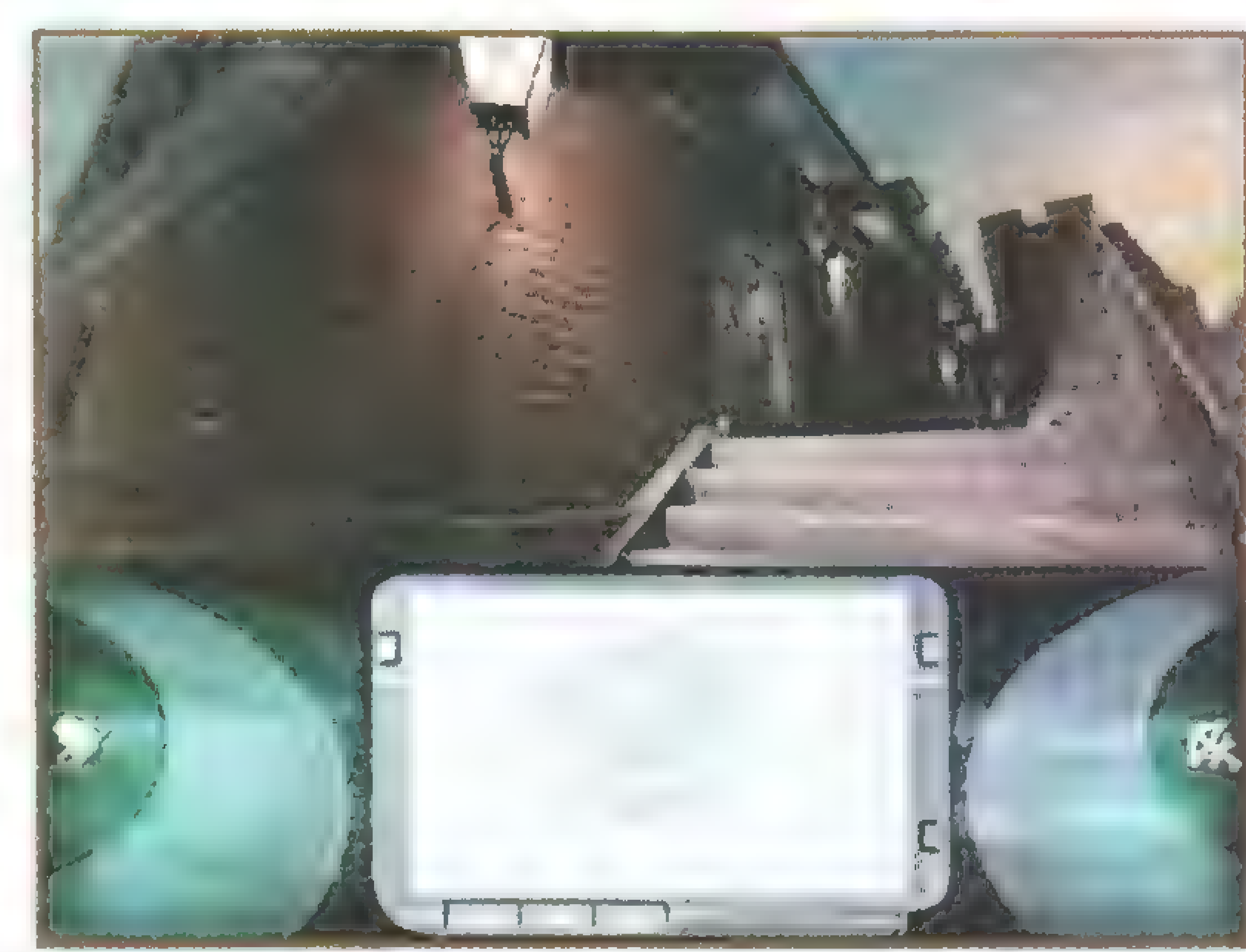
Возьмите один из них. Вернитесь к лестнице и поднимитесь на третий этаж.

Пройдите в дверь справа. Вы попали в зал, в котором находится несколько пушек. Подойдите к стене справа. На ней висит длинный жезл из светлого металла. Вставьте в него подсвечник. Прямо в стене откроется потайной ход. Сделайте шаг вперед. Перед вами находится провал. В него можно спрыгнуть, но сейчас лучше этого не делать. Обратно выбраться не удастся, так как лестница внизу сломана. Этот проход понадобится позже. Через него можно попасть в коллектор. Вернитесь к лестнице и спуститесь на первый этаж. Вернитесь к двери, из которой вышли в первый зал в начале игры, и зайдите в дверь слева от нее. Пройдите вперед, поверните налево и дойдите до круглой решетки на полу, огороженной невысоким забором и расположенной у левой стены помещения. Откиньте щеколду на калитке в заборчике и посмотрите на навесной замок внизу, на люке. Достаньте большие ножницы (левый инвентарь) и перекусите дужку замка. Спуститесь по лестнице вниз, в воду. Достаньте ручную лампу (левый инвентарь) и включите ее (в любом месте просто вынесите ее из инвентаря на экран). Посмотрите вниз. Теперь у вас есть возможность опуститься под воду. Смело ныряйте. Проплывите под выступающей перегородкой, поднимитесь наверх и откройте решетчатый люк на потолке. Вы оказались в подземном коллекторе. Значительную часть игры вы проведете здесь, путешествуя по канализации. Ее ходы располагаются под всем Тауэром. Все проходы и стены практически одинаковые, определить свое местонахождение весьма непросто. К великому сожалению, карта вашего мини-компьютера в подземелье не работает. Правда, непосредственно около выходов на поверхность находятся таблички с надписями, соответствующими различным строениям. Хоть немного ориентироваться вам помогут лист бумаги и карандаш. Отмечайте каждый свой шаг по туннелям. Довольно скоро у вас будет вполне приличная карта. Двигаться по ней будет намного проще, учитывая, что вы проведете в коллекторе не один час. Попробуйте сделать карту заранее, пройдя в разные стороны (только не пытайтесь считать шаги мерой длины – они все время разные), а потом вернитесь в White Tower или загрузите сохраненную игру.

Сделайте несколько шагов вперед, пока не дойдете до развилки. Поверните налево. Идите до следующей развилки и поверните направо. Идите все время прямо, пока не упретесь в решетку. Посмотрите на зеленую коробку на решетчатых воротах. Достаньте универсальный слесарный инструмент (две параллельные металлические пластины, правый инвентарь), вынесите его на экран, превратите его в отвертку (для этого нужно нажать на правую нижнюю заклепку, затем на зеленую галочку в правом верхнем углу экрана) и выкрутите все болты из крышки. Откройте коробку. Слева находятся металлические контакты. Засуньте между ними резинку (левый инвентарь), чтобы контакты не могли сомкнуться. Теперь развернитесь и посмотрите на небольшой щиток на стене, к которому подведено несколько проводов. Не открывайте его, а только нажмите на зеленую кнопку. В решетчатых воротах откроется проход около пола. Пролезьте в него и идите прямо. Справа в нише заберите рюкзак с кучей всякого полезного оборудования, который оставила для вас группа поддержки. Теперь у вас есть макеты драгоценностей, арбалет, отмычки, противогаз, мины, различное шпионское оборудование, необходимое для выполнения поставленной задачи. Для дальнейшего успешного использования прямо здесь изучите все, что нашли. Попробуйте разок выстрелить из арбалета. Если есть желание изведать нечто глубокое и неизведанное, то проползите еще несколько шагов вперед, за заградительные знаки, если нет – снова пролезьте в ход в воротах.

Идите прямо, на первой развилке поверните налево и идите вперед до тех пор, пока не упретесь в стену. Поверните направо и идите прямо, до решетки. Посмотрите вниз, на ручку, и откройте калитку. Идите вперед до трапа, ведущего в Beauchamp Tower. Поднимитесь наверх, отодвиньте люк и выберитесь на свежий воздух. (Если хотите добавить немного острых ощущений, то поднимитесь по ступенькам, выйдите на улицу и поговорите с охранниками.) Поверните направо и войдите в полукруглую дверь. Сделайте пару шагов вперед, поверните налево и посмотрите на барельеф на стене. На нем написано очень интересное и полезное слово. Включите свой мини-компьютер. Как? Переключите клавиатуру на английский язык, нажмите на кнопку с надписью PDA, нажмите на табличку допуска, наберите ваше кодовое имя. Как правило, это «RAVEN» (если нет, или узнайте его, или нажимайте последовательно кнопки на клавиатуре, пока не получите доступ). Нажмите на кнопку с изображением фотоаппарата внизу, а не в основном меню.

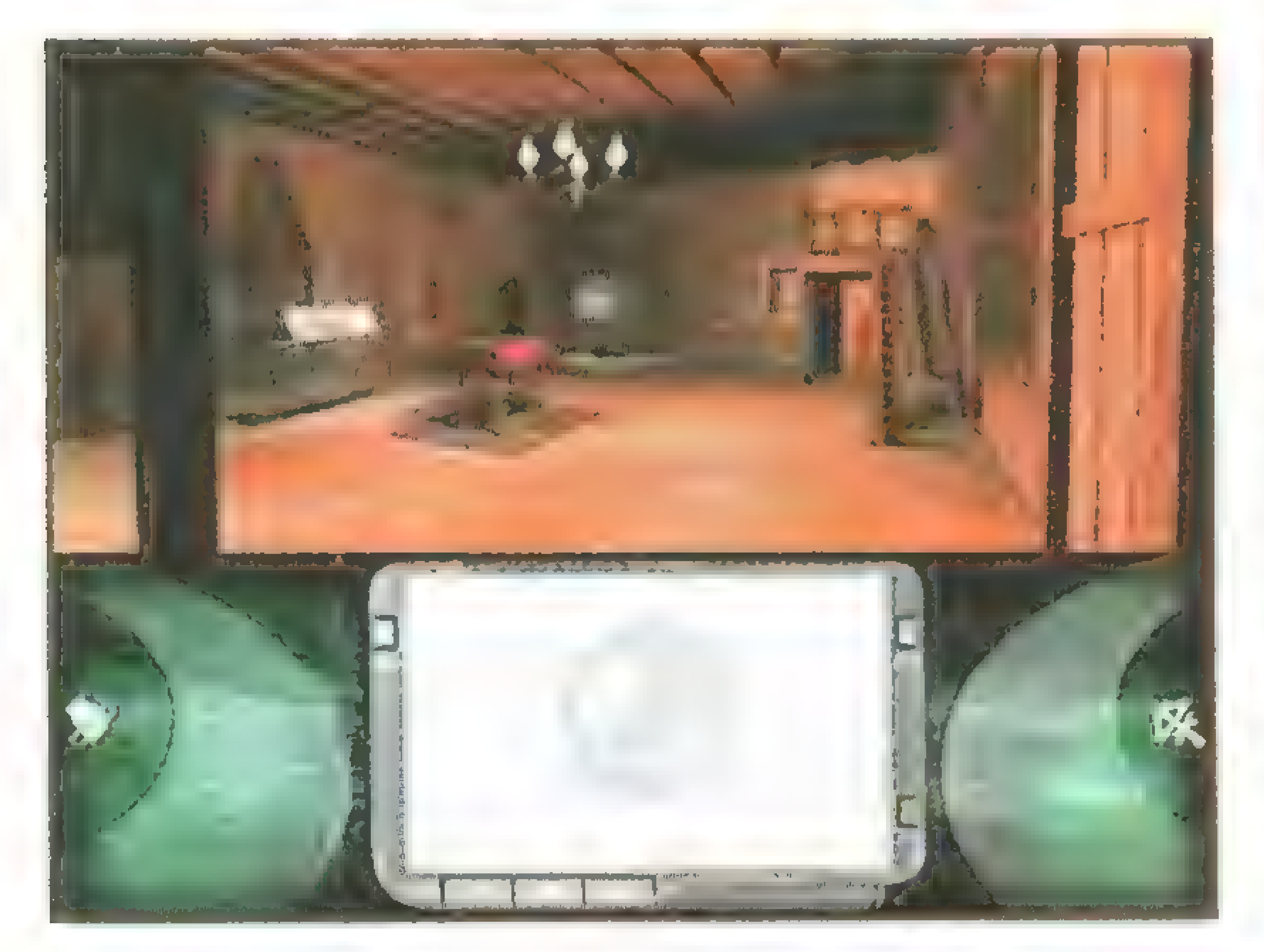
Теперь сделайте фотографию барельефа (наведите объектив на барельеф и щелкните по иконке в правом верхнем углу, слева от символа корзины). Тем же путем, которым пришли, вернитесь вниз, в коллектор. Идите по направлению к решетчатой двери, на первом перекрестке поверните налево. На следующем перекрестке выберите левый туннель, затем правый. Вы должны уткнуться в белую кирпичную стену, перегораживающую проход. Прикрепите на нее липучую мину (плоский прямоугольник с кнопками, берется из правого инвентаря). Нажмите на мине зеленую кнопку и отойдите, чтобы вас не завалило или не убило отлетевшими осколками кирпича. Вернитесь к стене через несколько минут – там образовалась большая дыра. Пройдите через пролом. Сделайте шаг вперед и поверните направо. Идите прямо, до поворота. Посмотрите налево вверх на сломанную деревянную лестницу. Сюда вы можете позже спуститься из башни. Развернитесь и пройдите длинный коридор до конца, поверните налево. Поднимитесь по винтовой лестнице на второй этаж. Подойдите к деревянной двери. Она заперта на засов, который сильно заржавел. Достаньте баллончик со смазкой (левый инвентарь, на этикетке имеется надпись – WD-40) и побрызгайте на засов в нескольких местах. Откройте дверь и зайдите внутрь. Вы оказались в Waterloo Block. Сделайте шаг налево по темному коридору и вернитесь назад. Подойдите к книжным полкам, найдите двигающуюся книгу, открывающую потайную дверь между полок. Через эту дверь вы сможете впоследствии выйти. Пока здесь



больше делать нечего. Через потайной ход снова спуститесь в коллектор.

Теперь вы должны попасть в Wakefield Tower. Вернитесь к разломанной кирпичной стене, сделайте шаг вперед и поверните налево. На первом перекрестке поверните налево, потом направо. Повернитесь направо и поднимитесь по уходящим вверх скобам. Посмотрите наверх, откройте люк и вылезьте наружу. Поднимитесь по ступенькам на один этаж и войдите в тронный зал. Идите по направлению к горящему камину вдоль правой стены. Пройдите мимо него и посмотрите направо, в нишу. Подойдите к стоящему в ней сундуку. Достаньте отмычку (зеленый продолговатый предмет, похожий на ручку с острым штырем вместо пера, правый инвентарь) и отоприте замок. (Сразу это не получится. Удерживая **левую кнопку** мыши, покрутите отмычку, направляя ее в разные стороны. Если вы делаете правильные движения, то из замка будут слышны тихие щелчки.) Посмотрите на откинутую крышку сундука. К ней кнопками прикреплен рисунок. Пощелкайте курсором по кнопкам и около них. Рисунок должен отвалиться. Из-под него выпадет листок с другим изображением. Заберите его и внимательно изучите. Выйдите из тронного зала через ту же дверь и поднимитесь по винтовой лестнице. Откройте дверь и по длинному переходу перебегите в соседнюю башню. Постарайтесь, чтобы вас не заметили охранники. Зайдите внутрь башни и осмотритесь. Впереди слева есть проход между стендами экспозиции. Идите туда. В одном из залов на стенах висят различные рисунки. Вам нужно сфотографировать лист, озаглавленный «Recreation». Пройдите через выставочный зал, поднимитесь по ступенькам и откройте дверь наружу. Снова по переходу перейдите в другую башню. Войдите в дверь и сделайте несколько шагов вперед, до первого поворота налево. Пройдите в дверь в нише и спуститесь по лестнице. Вы попадете в Hospital block. Когда ступени кончатся, поверните налево и пройдите по коридору до конца. Посмотрите налево. В кресле на боевом посту дрыхнет охранник. У него на коленях лежат несколько предметов. Аккуратно заберите у него ключи, а ручку и рацию не трогайте. В этот момент охранник начнет причмокивать во сне. Постойте спокойно, не двигаясь, пока он снова не уснет. Больше ничего не трогайте, а то сторож проснется и для вас все закончится арестом. Повернитесь к охраннику спиной и подойдите к двери в конце коридора. Откройте ее, используя только что украденные ключи. Пройдите вперед, в комнату, и подойдите к двери в правой стене. Посмотрите на кодовую панель слева. Достаньте из правого инвентаря зеленую карточку с небольшим проводком. Вставьте ее в прорезь кодового замка (выберите карточку, удерживая левую кнопку мыши, поднесите ее к щели, отпустите кнопку). Включите свой мини-компьютер, включите дешифратор, определите код (не пугайтесь, но это может занять достаточно много времени) и наберите его на цифровой панели. Откройте дверь и войдите внутрь.



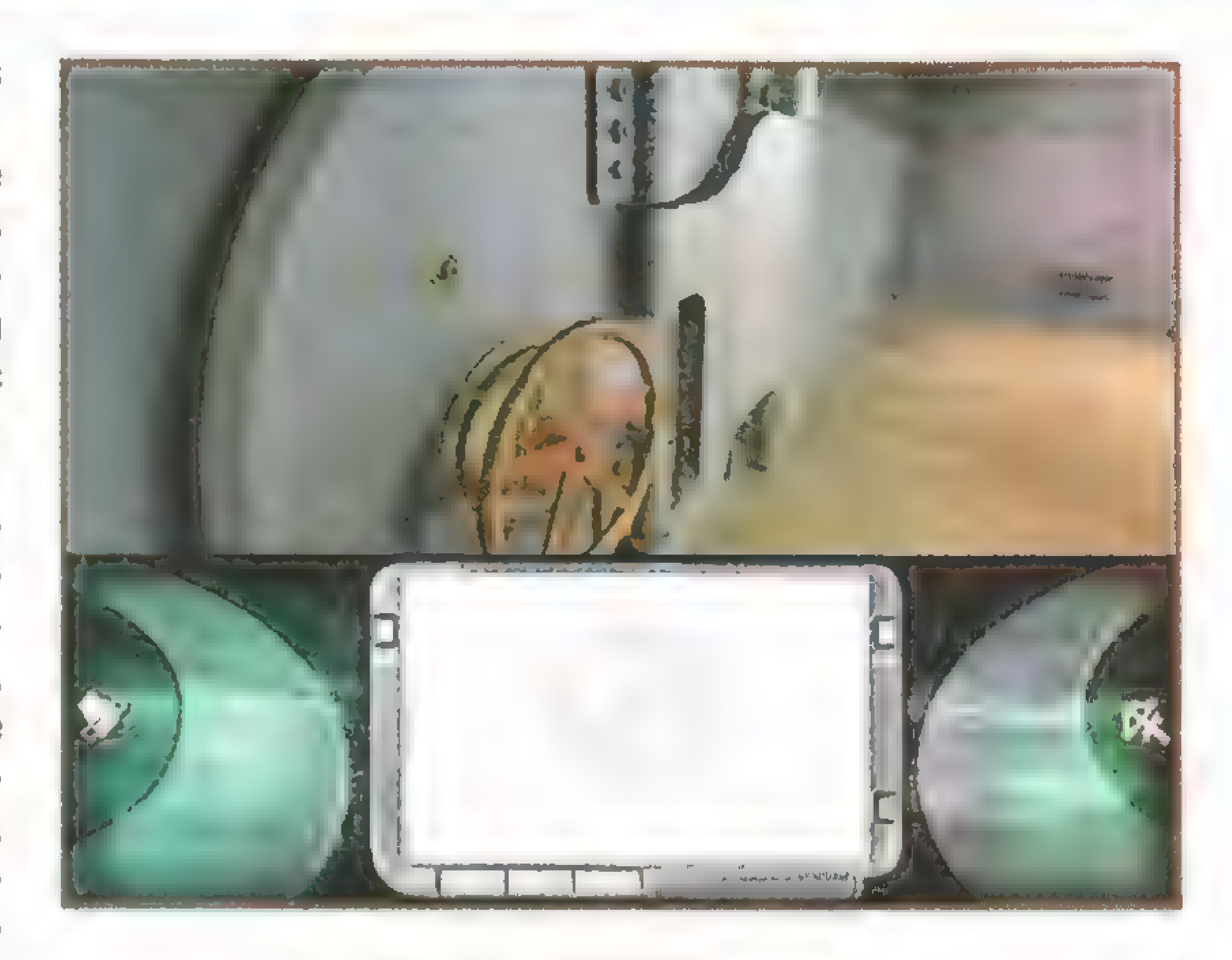


Подойдите к письменному столу с левой стороны и посмотрите на фотографию мальчика, стоящую слева, в паспарту. Выдвиньте фотографию из рамки. На картонке вы увидите надпись: пин-код 9910. Справа, на столе, лежит портативный компьютер. Приблизьтесь к нему и включите, нажав зеленую кнопку слева внизу. Введите известный пин-код: 9910. На экране появятся три иконки. Нажимая на них, внимательно изучите содержимое всех файлов. Запомните код от двери. Пройдите в левый от входной двери угол и подойдите к книжным полкам. В правой секции, на третьей полке снизу слева, стоят несколько фальшивых книг, соединенных вместе. Отодвиньте их и нажмите на рычаг, находящийся в появившейся нише. Несколько книжных полок отъедут в сторону, образовав проход. Зайдите в комнату и подойдите к сейфу. Достаньте из правого инвентаря акустическую присоску, установите ее на дверцу сейфа. Включите свой мини-компьютер, выберите режим звукового прослушивания. На экране появится линия, состоящая из маленьких черточек, соприкасающихся друг с другом краями. Поворачивайте колесо цифрового механизма каждый раз на одно деление. Смотрите на кривую линию. Каждый раз, когда вы будете попадать на правильное число, на линии будут образовываться небольшие пробелы. Не забудьте, что прокрутить колесо нужно как по часовой стрелке, так и против. Процедура вам предстоит достаточно утомительная и долгая. А кто говорил, что у медвежатников легкая профессия? Цифр в коде всего три. Найти нужное сочетание не составит особого труда. Наберите число три, повернув колесо против часовой стрелки, один – по часовой, четыре – против часовой стрелки. Потяните за ручку справа. Если вы ошиблись при наборе кода, дерните за ручку сейфа, и все вернется в исходное положение. Заберите все, что находится в сейфе. Возьмите несколько памяток, специальный ключ, лежащий на нижней полке, генератор кодов и инструкцию к нему. Можете даже забрать плюшевого медведя, хотя он вам вряд ли понадобится, разве что охранникам подарите.

Выйдите из сейфовой комнаты, пройдите за дверь с кодовым замком. В этой комнате находится вторая комната с таким же кодовым замком. Подойдите к ней и вставьте зеленую карточку в прорезь. Если помните шифр от двери, написанный в одном из файлов портативного компьютера, то наберите его, если не помните – определите с помощью своего декодера. Итак, код 8733 набран. Зайдите внутрь, сделайте шаг вперед и повернитесь направо. Перед вами находятся два белых распределительных щита от видеокамер слежения, обслуживающих наблюдение за частью Тауэра. Круто, правда? Так и чешутся руки сделать что-нибудь незаконное. Но нельзя, долг перед обществом превыше всего. Откройте и тот, и другой щитки, используя найденный в сейфе специальный ключ, и посмотрите, какое изображение идет из каждой камеры. Для этого используйте видеоштекер из правого инвентаря (подносите штекер к каждому разъему по очереди) и свой компьютер (не забудьте выбрать режим просмотра видеоизображений). У вас есть прибор под названием DLU. Он выдает ложное изображение на видеомониторы, что вам позволяет беспрепятственно передвигаться по всем помещениям в этом блоке или по улице вокруг. Выберите ящик, к которому подключены камеры внешнего видеонаблюдения. Подсоедините DLU к самому правому темному разъему и включи-

те его, нажав соответствующий тумблер. На приборе должна загореться красная лампочка. Отойдите от ящиков и подойдите к стене с нарисованной на ней красной изогнутой стрелкой. Оказывается, это кнопка. Нажмите ее. Войдите через открывшуюся в стене нишу в цилиндрическое помещение и еще раз нажмите на другую красную стрелку. Подойдите к столу и посмотрите, что на нем находится. Возьмите справа из-под полок синюю дискету. Подойдите к компьютеру и включите его. На экране появятся два окошка. В первом окне через некоторое время возникнет четырехзначный код. Во втором попросят ввести пароль. Достаньте, вытащив на экран, генератор кодов (синяя плоская карточка с цифрами, похожая на калькулятор), который вы только что взяли в сейфе. Наберите пин-код от настольного компьютера, нажмите кнопку ENTER, введите код, появившийся в верхнем окошке компьютера. Генератор выдаст вам новый код. Введите его в нижнее поле на экране монитора. Теперь наглый компьютер просит ввести пароль пользователя. У вас есть листок бумаги, на котором есть пароль, но он зачеркнут. Зато можно понять, где его искать. Помните слово с барельефа, расположенного в Beauchamp Tower? (Если не помните, посмотрите на фотографию.) Правильно: EXTREMA. Введите его. Посмотрите, что находится в появившихся файлах. Запомните коды от дверей (можно записать их в блокнот вашего портативного компьютера). Изучите карты систем безопасности Тауэра, приведенные в нескольких масштабах. Теперь сравните их с теми рисунками, которые вы делали (если не поленились), и у вас получится достоверная карта коллектора. Больше здесь делать нечего.

Вернитесь в коридор, к спящему охраннику, и поверните налево. Сверните в первый поворот направо. Найдите на полу решетчатый люк, откройте его и спуститесь вниз. Вы снова попали в коллектор. Сохраните игру. Если заблудитесь, то легче будет начать сначала, чем пытаться вернуться. Встаньте лицом к надписи Hospital Tower на стене, за скобами. Повернитесь налево и идите прямо. Когда упретесь в стену, поверните налево. Сделав несколько поворотов, пройдите через решетчатую дверь. Дойдите до очередного перекрестка и поверните направо. Поверните в первый поворот налево. На следующем перекрестке поверните направо. Поверните в первый поворот направо. У стены поверните направо. Идите вперед и все время смотрите на стену с левой стороны. Вы должны увидеть решетку, ведущую в полуподвал, выходящий на улицу. Через нее выберитесь наверх. Сохраните игру. Вам предстоит испытание стрельбой на меткость. Если промахнетесь, то лучше восстановить игру и начать сначала. Посмотрите по сторонам. На одной из стен здания, наверху, находится небольшой балкончик, его почти не видно. Достаньте арбалет (правый инвентарь) и прикрепите к нему кошку с веревкой (вынесите предмет, похожий на якорь, на изображение арбалета). На экране появится зеленая сетка нитей. Наведите перекрестие на сочленение балкона со стеной и дважды щелкните **левой кнопкой** мыши. Попасть с первого раза достаточно трудно, но вполне реально. Подождите, пока кошка зацепится за балюстраду балкона. Достаньте специальное устройство для подъема по веревке (правый инвентарь, зеленая продолговатая коробочка с двумя ручками) и прикрепите его к тросу. Механическая машинка быстро поднимет вас на верх. Откройте дверь балкона и войдите в комнату. Вы попали в Queens House. Ну, раз вы оказались в таком изысканном месте и вокруг никого нет, расслабьтесь, выпейте шампанского урожая 1679 года и подумайте о вечном и прекрасном. Например, о том, что вас в любой момент могут поймать и посадить навсегда. Поэтому бросайте шампанское и принимайтесь за дело.



Посмотрите на столик перед вами. На нем лежит книга с указанием соответствия гербов разным ветвям древних родов, очень старое издание. Полистайте страницы туда-сюда. Где-то в книге лежит двусторонний ключ, возьмите его. Посмотрите на набор игральных костей в коробке. Одной фишки не хватает. Поднимите крышку футляра и возьмите недостающую кость. Поверните налево и подойдите к часам. Толкните их, и часы отъедут в сторону, открыв потайной ход. Пройдите вперед, до круглой комнаты, поверните направо и поднимитесь по винтовой лестнице. Встаньте в центр комнаты и повернитесь лицом к столу, над которым висит картина. Подойдите к окну справа от стола и посмотрите налево, вниз. Найдите темную половицу на полу. Отодвиньте ее, заберите из тайника листок со схемой и посмотрите на него. Спуститесь на первый этаж и вернитесь к балкону, через который попали сюда. Пройдите через дверь, находящуюся слева от стола, поверните направо и поднимитесь по ступенькам. Войдите в дверь слева и пройдите вперед, к столу. Откройте правый верхний ящик, достаньте из него бумажку с рисунками и цифрами. Посмотрите на нее внимательно. На ней написаны арабские цифры и соответствующие им китайские иероглифы. Выйдите из комнаты и подойдите к двери с цифровым кодом. Откройте ее: достаньте зеленую карточку из правого инвентаря, вставьте ее в прорезь цифрового замка, включите определитель кода и немного подождите, затем наберите полученный код на панели (1418). Войдите внутрь и пройдите в дальний левый угол. Подойдите к небольшому столику и откройте его. Возьмите ключ и желтый цилиндрический предмет. Справа на стене находится большая диаграмма, изображающая ветви королевских династий. Под генеалогическим древом расположены несколько изображений щитов и три кнопки около них. Подойдите к ним и нажмите в следующей последовательности: левая верхняя, правая верхняя, нижняя. В результате вы получите доступ к сейфу, спрятанному за картиной справа от диаграммы. Подойдите к полотну, опустите появившийся слева на раме рычажок. На сейфе нужно установить стрелки на щиты, соответствующие именам их владельцев. Книга с перечислением всех щитов, принадлежащих королевским семьям, лежит на первом этаже, на столе. Итак, поверните все стрелки на правые верхние щиты. Достаньте коричневый ключ (левый инвентарь) и откройте дверцу. Возьмите красный ключ, обычный ключ с полки, левый и правый ключ из ряда висящих на стенке. Можете взять револьвер, но с ним вы рискуете не выполнить задание до конца. Пристрелите случайно кого-нибудь не того. Выйдите из



комнаты через дверь, расположенную напротив той, через которую вы вошли. Подойдите к картине в левом углу. На ней изображена Anne Boleyn. Сфотографируйте картину. Повернитесь направо и подойдите к низкому сундуку. Откройте его ключом из сейфа. Внутри находится китайская шкатулка. Откройте ее ключом из книги. На поверхности шкатулки находятся несколько цилиндров с иероглифами. Нужно набрать правильный код. После того как вы сделаете фотографию картины, вам должно прийти письмо по электронной почте с датой смерти Anne Boleyn. 4.5.1536. Используя карточку соответствия цифр иероглифам, наберите правильно код и откройте шкатулку. Возьмите листок бумаги и карточку системы безопасности. Спуститесь на первый этаж, в комнату, через окно которой вы попали в башню. Выйдите через дверь слева, пройдите по коридору и вылезьте через окно в самом конце.

Идите вперед, к воротам. Пройдите их и подойдите к следующей двери. Развернитесь и снова подойдите к воротам. На них висит щит, на котором есть полезная информация. Сделайте его фотографию. Через некоторое время вам по электронной почте придет ответ, в котором говорится о том, кто такой Sir Walter и чем он прославился. Запомните годы его рождения и смерти. Повернитесь направо и посмотрите вниз на охранника, ходящего в темноте по двору с фонарем. (Сохраните игру.) Плюньте на полученный ранее приказ. Ничего не нарушая, выполнить поставленное задание не получится. Застрелите охранника из арбалета (не забудьте зарядить его ледяной стрелой). Постарайтесь попасть в грудь, стреляйте, когда охранник отойдет к левой стене (там светлее и охранник немного удобнее стоит). Если промахнетесь, то неприятностей у вас будет выше крыши. После убийства пройдите направо до конца перехода, к запертой двери, и посмотрите направо, вниз. На противоположной стене находятся несколько больших светлых окон. Часть одного из них открыта и выглядит темнее остальных. Достаньте арбалет, зарядите его гарпуном и выстрелите в середину черного окна. По канату переберитесь в соседнее здание. Поверните налево и дойдите до поворота. Поднимитесь по ступенькам слева. Пройдите по коридорчику через две двери. Вы попадете в тронный зал с камином, в котором уже были раньше. Выйдите через другую дверь, поднимитесь наверх. По переходу пройдите в соседнюю башню, пройдите через нее. Снова пройдите по переходу. Вы попадете в круглую комнату. В нишах стоят белые информационные стенды. Слева в стене находится дырка, закрытая куском пластика. Открутите отверткой винты (на универсальном устройстве нажмите правую верхнюю кнопку) и вставьте в отверстие желтый цилиндр. Поверните его, достаньте из открывшейся ниши листок и посмотрите на него. Закройте нишу и повесьте назад пластик. Повернитесь налево и поднимитесь по ступенькам. По переходу подойдите к соседнему зданию и войдите в дверь. Пройдите по коридору и войдите в первую дверь слева. Спуститесь по лестнице. Вы снова попали в Hospital block. Пройдите мимо спящего охранника, через несколько дверей войдите в щитовую. Откройте левый щиток и заберите DLU. Вернитесь к лестнице и откройте люк на полу. Спуститесь в коллектор. Поверните направо. Дойдите до развилки и поверните направо. На следующей развилке поверните налево. Потом коридор сделает несколько поворотов. Пройдите мимо поворота налево и поверните направо. Сделайте несколько шагов вперед и подойдите к проржавевшим распределительным щиткам, висящим на правой стене, таким же, как в госпитале. Проверьте с помощью штекера изображения. Поставьте DLU на разъем щитка с внутренним изображением (на правый) и включите его. Тем же путем идите назад. На первой развилке поверните направо и сделайте несколько шагов вперед. Подойдите к скобам в стене и надписью Devereux Tower за ними и залезьте наверх. Поднимитесь по ступенькам слева и войдите через дверь в помещение. Повернитесь налево. Перед вами находятся два прохода, разделенные стеной. Идите по левому коридору и поднимитесь по винтовой лестнице. На первой площадке сохраните игру. Иногда видеовходы меняют местами, и вы могли неправильно установить DLU.

Поднимитесь на второй этаж, подойдите к запертой двери впереди. Дальше постарайтесь делать все очень быстро, иначе вас все равно заметят. Поверните налево и вдоль правой стены пройдите до конца коридора. Войдите в красную дверь справа со значком, запрещающим курить. Пройдите в глубь комнаты к пульту управления, стоящему в правом углу. Эта система обслуживает вентиляцию, освежение и насыщение воздуха в здании кислородом. Переключите кнопку под левым датчиком давления на ручное управление. Поверните желтое колесико над нажатой кнопкой против часовой стрелки, пока давление не упадет до нуля. Отойдите от пульта (стрелки вернутся в исходное положение, но все данные останутся такими, какими вы их установили) и подойдите к баллонам с кислородом, стоящими справа от пульта. На всякий случай наденьте кислородную маску. Достаньте свой баллон с шоковым (снотворным) газом (правый инвентарь), подключите шланг от него к левому крану (просто щелкните по нему). Поверните на своем баллоне красный вентиль, чтобы давление упало до нуля. Ядовитый газ перейдет в баллон с кислородом. Вернитесь к пульту управления и



снова переключите кнопку под левым датчиком на ручное управление. Поверните желтый вентиль по часовой стрелке, снотворный газ из баллона распространится по вентиляционной системе здания и все уснут (даже мухи). Выйдите из комнаты, поверните налево, сделайте шаг вперед и подойдите к двойным синим дверям. Посмотрите через стекло. Если за стеклом, около пульта, сидит охранник, значит, по какой-либо причине газ не подействовал. Вернитесь к баллонам и повторите всю процедуру. Если охранник валяется на полу, то все в порядке. Подойдите к панели цифрового кода слева от двери и вставьте в нее зеленую карточку. Из переносного компьютера вы в свое время узнали код: 0042 (его можно определить с помощью своего дешифратора). Наберите его. Войдите в комнату и подойдите к пульту. Пролистайте зеленую папку, лежащую справа от компьютера. Достаньте из нее синий генератор кодов. Подойдите к лежащему охраннику. У него на ремне, слева от пряжки, находится небольшое металлическое кольцо. Потяните за него, достаньте цепочку и снимите с нее ключ. Повернитесь направо, подойдите к тумбочке, на которой стоит кофейник. Откройте левую нижнюю дверцу и достаньте жестяную банку с кофейными зернами. К внутренней стороне крышки прикреплен листок. Поверните его и прочитайте пин-код: 5723. Вернитесь к пульту и подойдите к компьютеру. Достаньте генератор, взятый в зеленой папке, наберите пин-код, затем

код. Введите полученный результат в компьютер. Из записки из сейфа в Hospital block известно, что паролем для пользования этим компьютером являются года рождения и смерти Sir Walter. Вся необходимая информация находится у вас в компьютере. Проверьте ответ, пришедший по электронной почте. Наберите код: 15521618. Теперь у вас есть доступ к компьютеру, и вы можете отключить систему безопасности. В первой системе отключите все устройства наблюдения и слежения. Нажмите на левой колонке каждую кнопку по очереди, одновременно нажимая на панель с надписью «DA». То же самое проделайте во второй и третьей системах. Но здесь отключите все, кроме видеокамер (нижние кнопки). Вернитесь в основное меню компьютера и нажмите кнопку входа в файлы с паролями. Запомните код 0936. Отойдите от компьютера. Обойдите пульт. Около стены стоит сейф. Откройте его только что взятым у охранника ключом. Достаньте из сейфа шкатулку, наберите последние три цифры кода – 936, откройте решетку и заберите синий ключ из ячейки. Выйдите из комнаты, используя код 2400 (0042 наоборот). Спуститесь на первый этаж. Снимите противогаз. Подойдите к решетке на земле и вернитесь в коллектор.

Идите к щиткам в подземелье и переставьте DLU в другой щиток. Вернитесь во двор Devereux Tower. Пройдите через двор в арку. Вдалеке справа вы увидите дверь. Она ведет в Waterloo Block. Подойдите к ней и войдите внутрь. Вы оказались в сувенирном магазине. Пройдите через магазин, поверните налево и подойдите к двойным металлическим дверям с цифровыми засовами. Ранее вы подобрали лист бумаги, на котором написан код. Подойдите к замку и наберите 7241. Нажимайте на каждую кнопку, начиная слева. Поворачивайте цилиндр снизу до нужных цифр. Поверните желтый рычаг. Зайдите внутрь, поверните направо и пройдите через все помещение к еще одним металлическим дверям. Используйте тот же код. Пройдите мимо веревочных заградительных барьеров, поверните налево и войдите в желтую дверь. Сделайте два шага вперед и повернитесь налево. В нише находится служебный лифт. Нажмите зеленую кнопку справа и войдите внутрь. Подойдите к щитку с кнопками. Одним из имеющихся у вас ключей откройте небольшую дверку внизу. Нажмите на появившуюся кнопку. Выйдите из лифта. Поверните налево и зайдите в дверь в конце коридора. В комнате поверните направо и подойдите к столу. Откройте красный ящик с инструментами. В центре расположен маленький ящичек. Откройте его и возьмите листок. Прочитайте, что на нем написано. Это поможет в дальнейшем определить нужные пароли. Выйдите из комнаты и идите прямо. После красного щита с пожарным рукавом поверните направо и зайдите в туалет. Повернитесь налево и зайдите за шторку, в подсобку. Подойдите к полкам слева и отодвиньте вбок картонную коробку. Вы увидите закрытую вентиляционную решетку. Поверните расположенный справа рычаг. Сквозь щели открывшейся решетки будет виден охранник. Застрелите его из арбалета. Выйдите из туалета, поверните направо и сделайте вперед пару шагов. Зайдите в стеклянную дверь, нажав зеленую кнопку слева. Подойдите к пульту. На нем находится несколько кнопок. Нажмите две желтые. Возьмите из открывшегося ящика желтый ключ. Выйдите из стеклянной двери, поверните направо и подойдите к бронированной двери. Посмотрите на устройство запора.



Вставьте в прорезь карточку с синим квадратом и длинным номером (левый инвентарь). Достаньте синий, желтый и красный ключи. Вставьте их в соответствующие скважины. Достаньте устройство для поворота ключей (небольшая коробочка с циферблатом, правый инвентарь) и наденьте его на желтый ключ. Включите поворотник. Пока он щелкает, постарайтесь успеть повернуть несколько раз синий и красный ключи. Если все сделано правильно, бронированная дверь в хранилище откроется.

Зайдите в коридор и посмотрите направо. Щелкните тумблером, чтобы открыть решетку. Пройдите по коридору. В помещении подойдите к белому ящику, висящему на стене. Это компьютер. Вставьте в дисковод синюю дискетку, которую забрали со стола в Hospital block. На одном из ранее найденных листков дана подсказка, касающаяся пароля пользователя. Наберите «alphonso x», не забудьте сделать пробел. Включите систему управления дверьми и откройте их. Отойдите от компьютера, повернитесь налево и сделайте шаг вперед. Зайдите в хранилище. Ворота за вами захлопнутся, и станет значительно темнее. Слева в нише расположен список драгоценностей, находящихся в разных ячейках. Из листка, который вы взяли из ящика с инструментами, ясно, что кодом к каждой ячейке является количество драгоценных и полудрагоценных камней, украшающих предметы, находящиеся внутри. Выведите на экран историческую справку о королевских сокровищах (полная и достоверная информация содержится только в английской версии игры). По списку посмотрите, что во второй ячейке слева находятся скипетр и держава, в пятой ячейке лежит корона. Посчитайте соответствующие камни. Учтите, что жемчуг не является драгоценным камнем. Наберите на второй дверце код 00795, на пятой – 02901. Заберите настоящие драгоценности и положите на их место фальшивые. Встаньте спиной к третьей ячейке. Прямо перед вами в темноте расположен прибор для сканирования ладоней. Включите его и положите на темный прямоугольник руку. Ворота откроются. Снова подойдите к компьютеру, включите его и удалите запись, содержащую информацию о вашем посещении хранилища (она выделена красным цветом). Вернитесь в круглый коридор. Нажмите тумблер, которым открывали решетку. Она закроется, после этого откроется бронированная дверь. Идите в служебный лифт и поднимитесь на первый этаж. Поверните налево и идите прямо, до конца. Зайдите в дверь, поверните направо. Зайдите в дверь справа от лестницы. Пройдите вдоль книжных полок, найдите знакомую книгу и откройте потайной ход. Спуститесь по ступенькам. Вы снова оказались в коллекторе. Пройдите вперед, к взорванной кирпичной стене. Проползите в пролом. Поверните направо и идите прямо. На первой развилке сверните направо, потом налево. Когда упретесь в стену, поверните налево. На перекрестке поверните направо и идите по туннелю до тех пор, пока не увидите два щитка. Снова переставьте DLU. Идите в Devereux Tower. Поднимитесь в башню и пройдите в комнату охраны. Оденьте перед входом противогаз. Снова запустите компьютер и включите все системы безопасности. После этого перейдите в вентиляционную комнату. Подойдите к пульту управления и включите на автоматический режим все датчики. Сделайте шаг вправо, достаньте свой баллон и снова подключите его к левому баллону с кислородом. Поверните красное колесо, и ядовитый газ будет перекачан назад, в ваш баллон. Вернитесь в коллектор к щиткам и заберите DLU. Повернитесь в ту сторону, откуда пришли. Идите прямо, на развилке поверните налево, затем направо. Сделав один поворот, дойдите до стены. Поверните налево. На перекрестке поверните налево. Пройдите в первый поворот направо. Снова поверните направо, на развилке идите в левый туннель. Пройдите сквозь решетчатую дверь. Сделайте два шага вперед. Слева, за скобами, будет надпись: Moat. Поднимитесь наверх. Пройдите левее освещенной башни, за ней поверните направо. Идите прямо, пока не увидите слева небольшую арку. В ней вас ждут ваши помощники. Садитесь в надувную лодку и скорее сматывайтесь. Расслабьтесь и полюбуйтесь видом на ночной город. При некотором желании вы можете стать очень богатым человеком...

Nick Silin

ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ

УПРАВЛЕНИЕ

Практически все управление игрой осталось таким же, как и в первой части. Меню вызывается щелчком **правой кнопки** мыши. Появляющаяся звезда содержит несколько символов. Нажимая на них, вы сможете задать инструкции курсору. В зависимости от выбора вы сможете: посмотреть на предмет и узнать его характеристики; использовать его в соответствии со сложившейся ситуацией; взять какую-либо вещь или, наоборот, отдать ее; поговорить с персонажами, умеющими или желающими с вами общаться; наконец, пойти куда-нибудь. В центре звезды расположен чемодан. Щелкните по нему **левой кнопкой** мыши. Чемодан откроется. Это – вместилище вашего инвентаря. В него попадают все подобранные предметы. Здесь можно также их внимательно изучить или скомбинировать, если такое вообще возможно. На откинутой крышке чемодана находятся три изображения. Первое – портрет Василия Ивановича. Щелчок по нему позволяет манипулировать Чапаевым. Второе изображение – карта. Проведите по ней курсором. Если выбранное место подсвечивается и внизу появляется надпись с названием, то сюда вы можете отправиться сразу, не утруждая Петьку и ВИЧа топаньем по дороге. Нажатие на изображение дискеты выводит на экран техническое меню. С его помощью вы можете изменить настройки игры, в частности, ускорить или замедлить движение героев по экрану, сохранить, восстановить или начать новую игру. Уйти насовсем, хлопнув дверью, тоже можете.



В игре большое значение имеет последовательность выполнения необходимых действий. Если в данный момент что-то не получается, то попробуйте вернуться на это место попозже. Если вы нашли дополнительную информацию, то те же самые действия могут привести к совсем иным результатам. Почаще сохраняйте игру. Это поможет, в случае необходимости, начать игру с нужного места. Разумеется, в приведенном ниже прохождении даны только все необходимые действия. В большинство смешных или прикольных ситуаций, непосредственно не влияющих на ход игры, вам предоставляется возможность попасть самостоятельно. Не ленитесь экспериментировать.



Не всякий Чапаев доплывет до середины Урала

ПРОХОЖДЕНИЕ

Гадюкино и подземный лабиринт

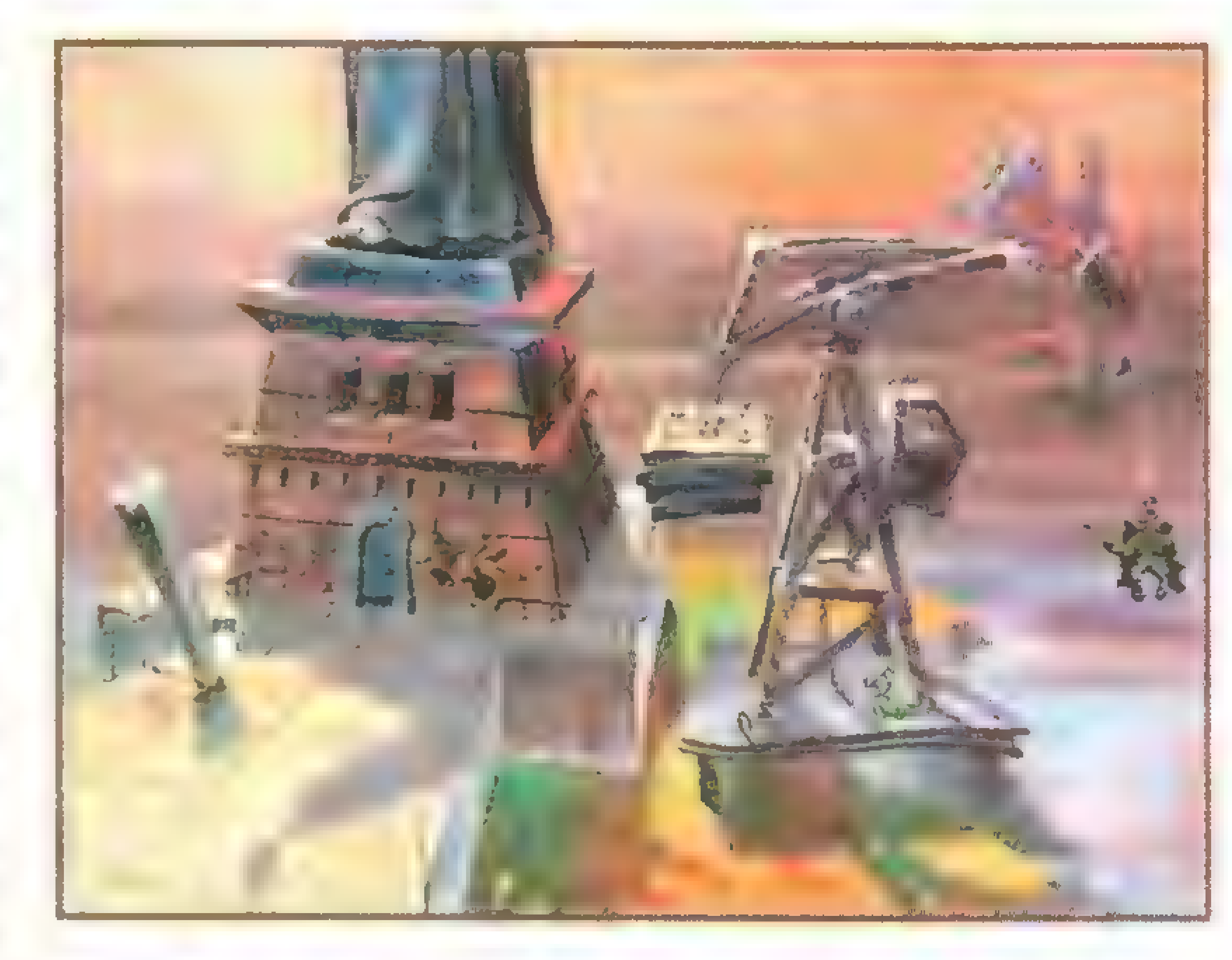
Как-то раз вскоре после революции Петька и Чапаев совершенно случайно столкнулись с инопланетянами. Столкновение прошло с подавляющим перевесом бойцов Красной армии. Пришельцы были полностью переиграны по всем фронтам. Но так понравились инопланетянам выдающиеся руководящие и боевые качества легендарного комдива, что решили они незаметно похитить Василия Ивановича и сделать из него робота-терминатора, чтобы впоследствии использовать в своих корыстных неземных целях. Им осталось лишь дождаться подходящего момента, чтобы осуществить свой коварный замысел. И вот этот момент наступил. Окруженный со всех сторон белогвардейскими войсками, Василий Иванович в очередной раз до половины форсировал родную реку Урал. И, как обычно, вражеская пуля зацепила его как раз на том же самом месте, на середине реки. Инопланетяне страшно обрадовались, послали на Землю суперлуч-захватчик и утащили Василия Ивановича к себе, на переделку. И ведь, что самое обидное, переделали-таки комдива в настоящего терминатора. При этом в голову Василия Ивановича было заложено много инопланетной информации, в частности, о подземных катакомбах под деревней Гадюкино.

Так и жил долгое время терминатор Василий Иванович, мучаясь и переживая случившееся с ним несчастье. А однажды все-таки не выдержал и поделился своей страшной тайной с Петькой. Рассказал про то, как его инопланетяне похитили во время передислокации и как терминатора делали. Правда, оказывается, не доделали, так как замочил Василий Иванович штук двадцать инопланетян, остальных разме-

тал и вырвался на свободу. И вот теперь Василия Ивановича по ночам видения страшные мучают, кошмары всяческие спать не дают. А еще мечтает ВИЧ спуститься в высохший колодец около Петькиного дома и найти в инопланетных лабиринтах способ вытащить из своей головы вставленный микрочип, чтобы снова стать нормальным человеком. Делать Петьке все равно нечего, и он с радостью поддерживает идею Василия Ивановича.

Действие игры начинается около колодца, в котором, по мнению Василия Ивановича, расположен инопланетный потайной ход. Спуститься вниз и провести разведку боем мешает отсутствие веревки подходящей прочности и длины. Подойдите к Петькиному дому и возьмите подпорку с крючком, стоящую у левой стены бани. Зайдите в дом и пройдите в комнату. Поднимите с пола горшочек с растением. Подойдите к шкафу и откройте его. Заберите резиновый матрасик (по свойствам он точно такой же, как в первой игре). Выйдите на улицу и идите по дороге к Анкиному дому. Поверните направо. Вы окажетесь на том месте, куда из космоса свалился Василий Иванович в компании с обломками космического корабля. Наверх, в лес, уходит дорога. Идите по ней. На опушке в живописных позах валяются несколько абсолютно трезвых красноармейцев. Чтобы они окончательно не протрезвели, заберите с пенька банку со спиртом. Загляните в чемодан и попробуйте использовать спирт по назначению, то есть протереть что-нибудь. Ничего не получится, но от банки отклеится этикетка с формулой спирта.

Теперь, используя карту, идите на свалку. Поднимите с земли модель игрушечного самолетика. Вернитесь к колодцу и привяжите подпорку к обрывку веревки. Используйте получившуюся конструкцию, чтобы спуститься в колодец. Поднимите с земли доску и положите ее на трещину в земле. По доске пройдите в темный туннель. Подойдите к шару с числом тринадцать на боку и попробуйте его отодвинуть. Потрогайте камни под шаром. Вернитесь на поверхность и идите в дом к Фурманову. Поговорите с ним чуть-чуть, спросите, как дела. Потом скажите, что вам нужно прочистить проход и спросите, не мог бы Фурманов вам чем-нибудь помочь. Конечно, он вам поможет и предложит пурген. Скажите, что вам нужно более действенное средство, например, динамит. Фурманов удивится, но, как опытный политрук, ничего не заметит, промолчит и взрывчатку вам даст. Выйдите на крыльцо и заберите провод, висящий на кронштейне. Идите к колодцу и спуститесь вниз. Заложите динамит под камни около тринадцатого шара. Отправляйтесь на свалку и найдите обрывки проводов, свисающие с дерева. Присоедините к ним имеющийся у вас кусок провода. Пройдите по дороге налево, в лесной тупик. Попросите Василия Ивановича подержать висящие оголенные провода. Василий Иванович – терминатор, подержит, ничего с ним не случится. Петька дергает рубильник и тащит конец провода к динамиту. Происходит мощный взрыв. Подрывник из Петьки получился совсем никудышный. Его придавило отлетевшим в сторону шаром. Но Василий Иванович не оставил своего ординарца в беде. Метким ударом он послал мяч в боковую лузу и, можно сказать, поставил Петьку на ноги.



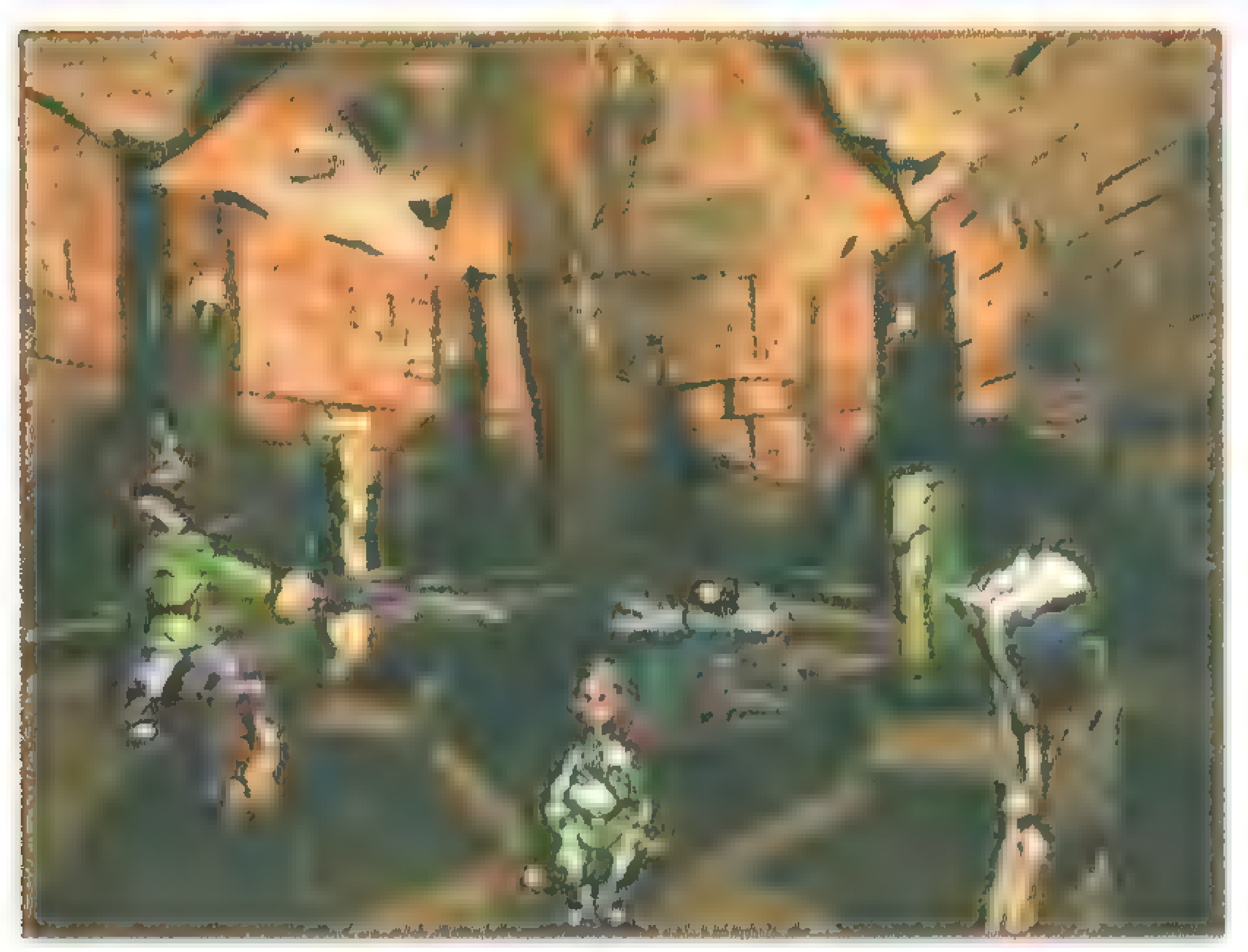
Идите в туннель, образовавшийся в результате взрыва. Судя по всему, вы попали в подземное логово инопланетян. Нужно все как следует осмотреть. Для начала нажмите кнопку радиационной опасности на стене справа. Произойдут несколько неприятных событий, которые, впрочем, почти не повлияют на Петьку и ВИЧа. Вернитесь к кнопке и нажмите на нее еще раз. Справа от кнопки расположен барельеф. Снимите с него мотоциклетный руль с зеркалами. Пройдите дальше, направо. Дорогу преграждает лазерный луч. Попробуйте перепрыгнуть через него. Жаль, с прыжками у Петьки тоже совсем плохо. Вернитесь в деревню и идите на пасеку к Кузьмичу. Пасечник репетирует перед пчелами торжественную речь. Дослушайте ее, а потом поговорите с Кузьмичом. Спросите его, зачем он нацепил на себя такие огромные черные очки. Потом предложите пасечнику наладить выгодный бизнес – производство спирта по имеющейся у вас формуле. А взамен попросите Кузьмича отдать вам солнцезащитные очки. В предвкушении спиртовых рек Кузьмич согласится. Достаньте бумажку с формулой и дайте ее Кузьмичу. В результате Петька станет счастливым обладателем солнечных очков. Попробуйте использовать очки. Счастье было недолгим, очки сломались пополам. Зато теперь у вас есть в наличии два замечательных зеркала. Снова спуститесь в подземелье и подойдите к лазерной установке. Посмотрите на потолок между двух статуй свободы. Прикрепите к нему руль от мотоцикла. Поставьте на пути лазера два зеркала. Луч лазера изменит направление, и путь будет свободен. Идите прямо по дороге. Когда она упрется в лаву, поверните направо. Посмотрите на барельеф на стене. На нем изображен кто-то очень знакомый. (Тот, кто его встречал раньше, сразу узнает, ну а остальным это и ни к чему). Заберите с барельефа винчестер. Идите еще дальше, направо. Вы попадете в помещение, напоминающее прачечную или бойлерную. Возьмите с пола тазик. Подойдите к фиолетовому щиту на стене и дерните за рычаг. Посмотрите, куда капнет раскаленная лава. Поставьте на это место тазик и еще раз дерните за рычаг. Возьмите тазик с лавой. Что, Петька брать его не хочет, говорит, что очень горячо? Тогда используйте



стальные руки терминатора, то есть Василия Ивановича. Как уже отмечалось выше, комдиву ничего не страшно.

Идите назад, все время прямо, пока путь не перегородит еще одна лазерная установка. Судя по всему, она выключена. Пройдите сквозь нее. А Петька-то тоже парнишка крепкий оказался – лазероустойчивый! Идите к выходу мимо двух статуй свободы. Около кнопки радиационной опасности поверните налево. Вы попадете в некое подобие храма. В центре по кругу стоят столбы со знаками воды, воздуха, огня и земли. Между ними лежит прикованная механическая муха. Поройтесь в чемоданчике и достаньте предметы, соответствующие знакам на столбах. Горшок с цветком и землей поставьте на столб с символом земли. (Чтобы узнать, где какой столб, можно посмотреть на них. А можно, не задумываясь, перебрать все четыре столба. Это даже быстрее.) Самолетик будет олицетворять воздух, тазик с лавой – огонь. А банка со спиртом сойдет за воду, хоть и огненную. Достаньте винчестер и выстрелите в зажимы, удерживающие механическую муху. Заберите муху, а на ее место положите «резиновый коврик». В результате этих



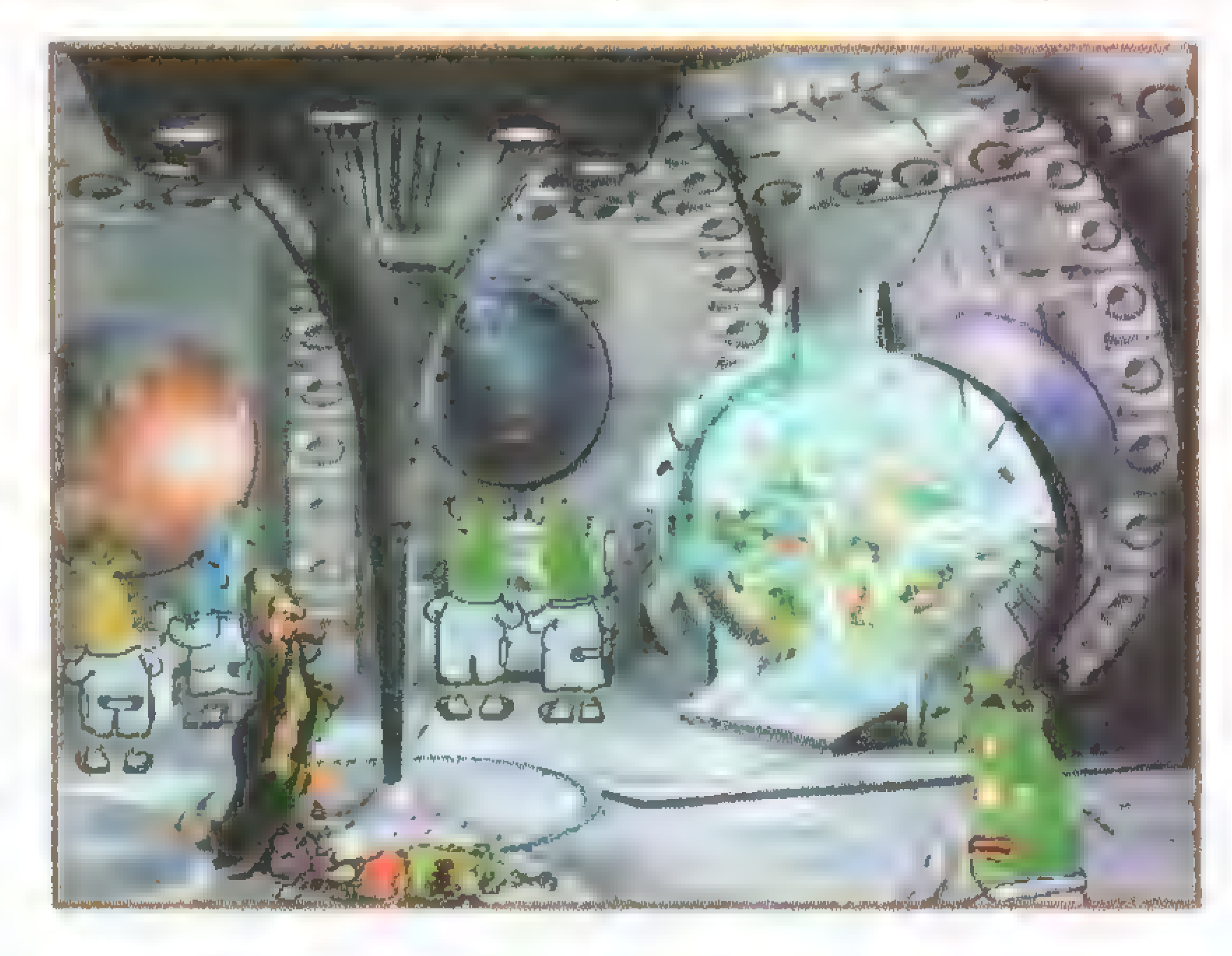


действий якобы выключенная лазерная установка выключится на самом деле. Пройдите сквозь нее и подойдите к «Эврике» (это инопланетная машина времени). Справа на машине есть красная кнопка. Нажмите на нее и войдите в открывшуюся дверь справа. Слева, на столбике, находится красный зажим. Положите на него механическую муху. Муха заведется и начнет летать по кабине. Оказывается, она неплохо разбирается в управлении машиной времени. Муха включит все необходимые приборы и агрегаты. В результате машина заработает и боевые друзья окажутся в далеком светлом американском будущем.

Светлое американское будущее

А классно Василий Иванович и Петька перемещаются в пространстве и времени! Очень натурально. Жаль, что Анки с ними не было. Выйдите на набережную и попробуйте взять со стенда солнцезащитные очки. Поговорите с Павликом Морозовым. Он теперь крутым бизнесменом стал, ностальгией торгует, а также порнографией и оружием. Зайдите в магазин, вход в который расположен слева. Слева у стены стоит аппарат по приготовлению кофе. Возьмите одну чашечку. Поговорите с продавцом, попросите его дать колбаски, бананчиков и винограда без косточек. Отсутствие денег вынудит вас покинуть магазин. Вернитесь на то место, где появились в первый раз, и поговорите с бомжем Мак-Кладом. Продолжайте разговор до тех пор, пока он не начнет просить настоящий шотландский виски. Зайдите в дверь, расположенную в правой стене дома. Вы попадете в салон предсказательницы, использующей магию Вуду. Она скажет вам, что без денег вы – никто. И самое лучшее – это ими обзавестись или, на худой конец, найти спонсора. Выйдите на улицу, достаньте карту и по ней идите в деловой центр. Перед вами сидит Анка собственной персоной, но упорно не желает вас узнавать и пропускать к начальству. Только после того как, используя магические слова, Василий Иванович пробудит в Анке генетическую память, она вас узнает и пропустит в кабинет. И тут – знакомое лицо: Фурманов. Вернее, его точная копия – внук. Предложите ему организовать акционерное общество и заработать кучу денег, продавая участки на Луне. Фурманову идея очень понравится и он распорядится немедленно напечатать акции, попросив вас зайти немного попозже, когда акции будут готовы. Выйдите в приемную и поговорите с Анкой об американской жизни. Потом снова зайдите в кабинет к Фурманову. Вы вернулись как раз вовремя, акции уже готовы. Одна маленькая неприятность – барыга Фурманов говорит, что каждая секунда его драгоценного времени стоит доллар, и поэтому вы должны ему полтинник. Ответьте на это, что секунда времени Василия Ивановича стоит десять долларов, Петькина – тоже. Фурманов скажет, что потом он с вами обязательно сочтется. Заберите со стола акции и идите к предсказательнице. Скажите ей, что все сделали так, как она сказала, и спросите, что делать дальше. А предсказательница и сама не знает, так как, чтобы погадать, ей нужна книга обрядов Вуду. Поэтому отправляйтесь на поиски книги.

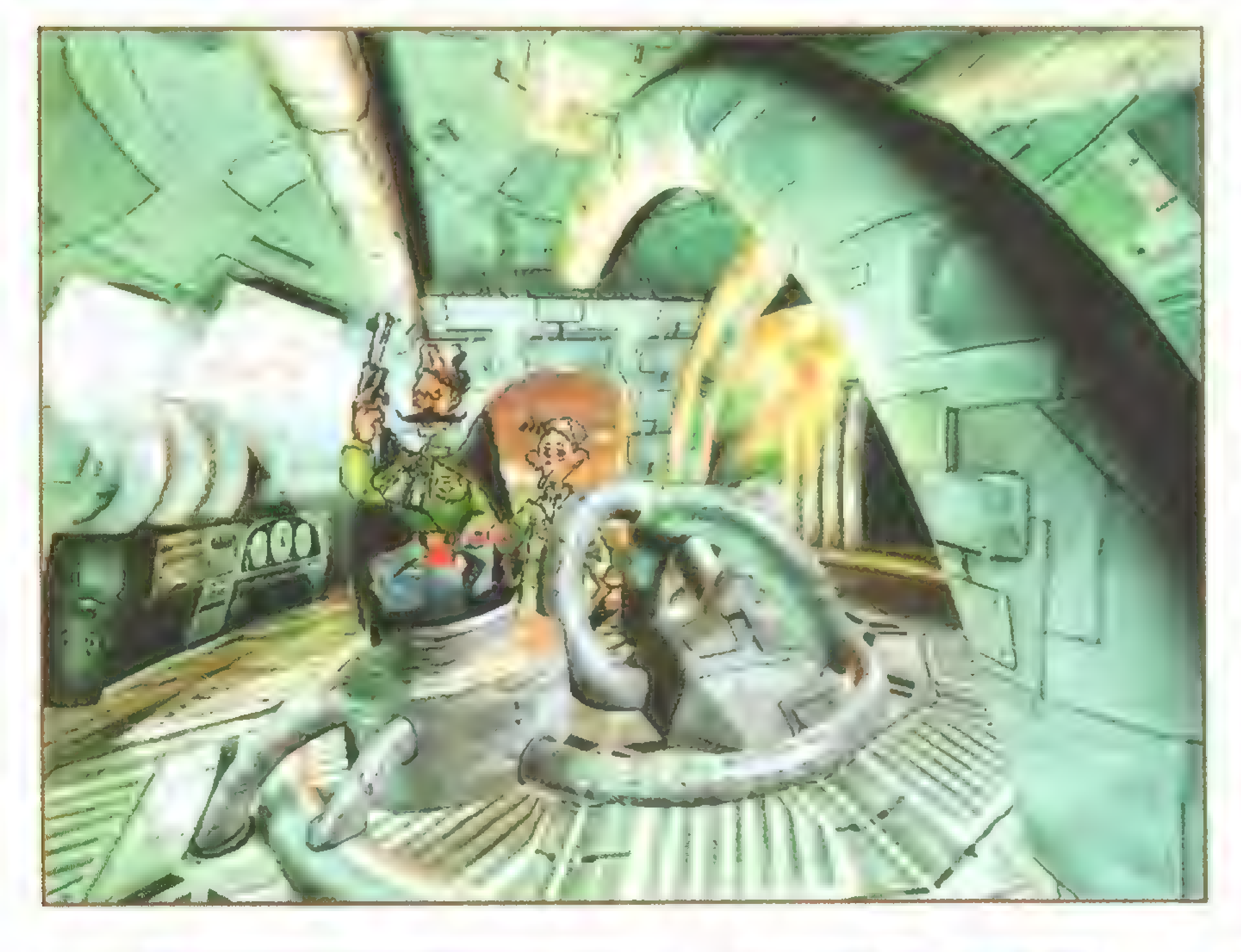
Выйдите на набережную, поверните налево и идите вперед. Зайдите в небольшую красную дверь, она ведет в музей всяких исторических ненужностей. Послушайте, что говорит матрос. Откажитесь от всех его предложений прочитать лекции на разные



темы. Посмотрите в телескоп на витающего в безвоздушном пространстве кришнаита. Возьмите гитару, стоящую на полу справа от телескопа. Обратите внимание на синюю книгу. Это описание обрядов Вуду, как раз то, что вам нужно. Поговорите с матросом еще раз и спросите его, не читал ли он синюю книгу. Оказывается, читал, и не раз. И теперь он бы с удовольствием почитал что-нибудь историческое. Выйдите на набережную. Подойдите к стендам с очками и книгами. Посмотрите на литературу. Среди книг лежит труд Карла Маркса «Капитал». Поговорите с Павликом Морозовым и предложите поменять ваши акции на томик Маркса. Возьмите «Капитал» и откройте его. Достаньте из книги шприц. Идите в музей, отдайте матросу томик Маркса и заберите книгу обрядов Вуду. Идите к предсказательнице и отдайте ей ее книгу. Обнаглевшая тетка попросит чашечку крепкого кофе. Придется расстаться и с кофе. После этого обряд начнется. Особой ясности он не прибавит, но теперь понятно, что нужно искать «разработчика». Идите к Фурманову и поговорите с ним о пластической операции. Он посоветует вам обратиться к знакомому хирургу и скажет адрес. Идите к входу в медицинский центр и поговорите с байкером о том, чтобы напугать противного продавца, например, инсценировать попытку ограбления. Байкер с радостью согласится, но попросит у вас маску. Идите в офис к Фурманову и поговорите с Анкой. Попросите у нее чулок. Она долго будет ломаться, но в конце концов уступит. Заберите чулок со стола и отдайте его байкеру. Теперь идите в магазин. Походите по залу, посмотрите на товар, дождитесь, когда в магазин ворвется байкер в маске-чулке. Василий Иванович выстрелит в него из пистолета. Байкер убежит, а обрадованный продавец в знак большой признательности подарит вам целый бочонок спирта. Заберите его с прилавка и тут же отдайте назад продавцу. Скажите, что бутылка настоящего шотландского виски и закуска вас устроит намного больше. Продавец даст вам бутылку виски. После этого напомните ему про закуску, то есть про собачьи консервы. Заберите с прилавка банку. Выйдите на улицу и поверните за угол. Подойдите к Мак-Кладу, поговорите с ним и отдайте ему бутылку виски. Взамен заберите красный фамильный камень, очень похожий на рубин.



Идите к входу в медицинский центр. Попробуйте пройти к дому. Оказывается, неустрашимый Петька очень боится собак. Положите в миску перед конурой банку с собачьей едой. Теперь собака сыта и ее никто не интересует. Идите в особняк. Поговорите с доктором-садистом об операции. Все хорошо, только операция будет без наркоза с максимально болезненными ощущениями. Хоть Василий Иванович – человек железный, он решает поискать какое-нибудь обезболивающее средство самостоятельно. Выйдите на улицу и поговорите со знакомым байкером. Спросите, нет ли у него чего-нибудь обезболивающего. У рокера как раз окажется баллончик с веселящим газом. Предложите поменять его на шприц, которым можно убивать голубей. Рокер отдаст веселящий газ. Идите к доктору и отдайте ему баллон. Тогда доктор скажет, что ему нужен ассистент, который мог бы навести порядок в операционной. А без ассистента никакой операции не будет. Идите на задворки. Там на пороге сидит маленький мальчик и делает окна и форточки. Спросите, как его зовут. Оказывается, Бил Гатс. Говорите с ним до тех пор, пока фразы не начнут повторяться. Вернитесь в медицинский центр и поговорите с доктором. Ну вот, все в порядке. Осталось заплатить за операцию целый миллион. Отдайте этому грабителю красный камень. Доктор примет его как аванс, а на оставшуюся сумму попросит гарантии третьего лица. Обратите внимание на работу юного программиста, загружающего операционку. Идите в офис к Фурманову и поговорите с ним. Он предложит поручиться за вас, но нужно будет отработать долг. Например, дать концерт художественной самодеятельности. Петька будет играть на балалайке. Василий Иванович предложит сыграть на баяне, но Фурманов откажется. Нужны другие участники. Выйдите в приемную и предложите Анке стать суперзвездой и принять участие в концерте – на бас-гитаре поиграть. Анка с радостью согласится. Отдайте ей гитару. Идите на набережную и предложите Павлику Морозову поиграть вечерком на барабанах – пионер все-таки, должен уметь. Он скажет, что стучать с детства любил, и пообещает прийти. Вернитесь к Фурманову и скажите, что группа набрана и готова выступать. Политрук ответит, что рекламу он уже дал, насчет концертной площадки договорился и сейчас продает билеты. Так что все замечательно. Напомните, что Василию Ивановичу нужно успеть сделать пластическую операцию. Фурманов пообещает позвонить в клинику, если возникнут какие-либо проблемы. Идите в медицинский центр и поговорите с хирургом. Эта капиталистическая акула опять спросит про гарантии. В этот момент должен позвонить Фурманов. Подойдите к телефону и снимите трубку. Политрук подтвердит свои гарантии. Доктор уведет Василия Ивановича на операцию. В это время снова позвонит Фурманов и попросит Петьку через пять минут быть на концерте, уже все давно готово. Оставив ВИЧа в руках хирурга, езжайте на концерт. Главный солист – политрук Фурманов. Сколько в нем, оказывается, талантов зарыто! Песни какие петь умеет! А еще успел Петьке на Чапаева настучать, что тот убил его отца. ВИЧ: «Нет, Петька, не убивал я его. Наврал тебе Фурманов. Я – твой отец!» Ой... To be continued.



Nick Silin

REVENANT

ХАРАКТЕРИСТИКИ

За каждый уровень развития вплоть до пятнадцатого герой получает по два очка на увеличение своих характеристик, с пятнадцатого уровня и до тридцатого – только одно очко. Хорошо прокачанная сила и выносливость – это то, без чего не обойдется герой-воин, а вот чистому магу надо вкладывать максимум очков в интеллект. Ловкость увеличивает шансы хорошо пробить оборону врага, а рефлексы нужны, чтобы лучше защититься самому. Развивайте эти две характеристики по желанию, они влияют на сражение, но не очень заметно. Удача – это хитрая штука, как она работает, увидеть тяжело, но очень удачливому герою чаще везет: порой он наносит критический удар, избегает отравления или хорошо уклоняется от атаки. Когда компьютером кидается «скрытый» от глаз игрока кубик и используются различные формулы, то будьте уверены, что удача получает весомое значение.

СИЛА (STRENGH)

Показатель	Урон	Попасть по врагу (рукопашная)
0 – 2	-40%	-2
3 – 6	-30%	-1
7 – 9	-20%	-1
10 – 11	-10%	0
12 – 15	0%	0
16 – 17	+10%	0
18 – 20	+20%	+1
21 – 24	+30%	+1
25 – 29	+40%	+2
30	+50%	+3

ВЫНОСЛИВОСТЬ (CONSTITUTION)

Показатель	Увеличение здоровья и энергии
0 – 2	-40%
3 – 6	-30%
7 – 9	-20%
10 – 11	-10%
12 – 15	0%
16 – 17	+10%
18 – 20	+20%
21 – 24	+30%
25 – 29	+40%
30	+50%

ЛОВКОСТЬ (AGILITY)

Показатель	Попасть по врагу	Попасть по врагу (луки)
0 – 2	-2	-2
3 – 6	-2	-1
7 – 9	-1	-1
10 – 11	-1	0
12 – 15	0	0
16 – 17	+1	0
18 – 20	+1	+1
21 – 24	+2	+1
25 – 29	+2	+2
30	+2	+3



РЕФЛЕКСЫ (REFLEX)

Показатель	Защита от атаки
0 – 2	+4
3 – 6	+3
7 –	+2
10 – 11	+1
12 – 15	0
16 – 17	-1
18 – 20	-2
21 – 24	-3
25 – 29	-4
30	-5

УДАЧА (LUCK)

Показатель	Увеличение всех шансов
0 – 2	+4
3 – 6	+3
7 – 9	+2
10 – 11	+1
12 – 15	0
16 – 17	-1
18 – 20	-2
21 – 24	-3
25 – 29	-4
30	-5

ИНТЕЛЛЕКТ (INTELLECT)

Показатель	Увеличение маны	Магический урон
0 – 2	-40%	-20%
3 – 6	-30%	-15%
7 – 9	-20%	-10%
10 – 11	-10%	-5%
12 – 15	0%	0%
16 – 17	+10%	+5%
18 – 20	+20%	+10%
21 – 24	+30%	+15%
25 – 29	+40%	+20%
30	+50%	+25%

МАГИЯ

Все заклинания составляются из комбинации доступных ревенанту рун. Как только такая комбинация будет найдена и успешно опробована, смотрите в свитке заклинаний описание заклятья. Круглую иконку заклинания можно (и нужно) перетащить мышкой в слот для приготовленного колдовства (**F1-F4**). С этого момента можно забыть комбинацию рун, достаточно нажать клавишу или просто щелкнуть на иконке нужной магии внутри свитка заклинаний.

Любое колдовство тратит ману, запас магической энергии Лока. Восстанавливается она медленно, посему приходится пить из бутылочек синего и фиолетового цвета. Каждое заклинание имеет также определенный навык в волшбе, например, невидимость требует навык в 15. Если ваше умение колдовать Invocation (за каждое



успешно примененное заклинание оно увеличивается) меньше 15-ти, то возникает вероятность, что заклятье не сработает. Мана не потратится, но придется попробовать магию еще раз. Со второй попытки может и получиться, это зависит, насколько большое отставание вашего умения от заветного числа в 15 и насколько развита характеристика Mind. Все честно, если качаете именно магию, то проблем с произнесением заклинаний не возникнет. Правда, в рукопашной герой «воин-колдун» будет слабее чистого бойца, ведь с оружием полустаночник будет управляться заведомо хуже. По опыту знаю, что уже к середине игры достаточно сложно отобрать из всей массы известных заклинаний только четыре штуки. Могу предложить поступить так: за **F1** закреплено боевое заклинание массового поражения, на **F2** можно повесить магию, атакующую одного противника, **F3** пусть отвечает за любимое защитное или усиливающее заклинание, а **F4** – это лечение или регенерация. При новых, более мощных, заклятьях просто заменяйте ими более слабые аналоги соответствующих типов. К примеру, на **F4** будет сначала первоуровневое Nourish, затем Regeneration, Healing, Advanced Healing и т. д.

Привожу таблицу с комбинациями для всех заклинаний. Чем больше звездочек, чем полезнее заклинание.

Заклинания первого уровня

Название	Талисманы	Оценка
Cure Poison	Life, Sky	****
Fist Mastery	Life, Soul	*
Fire Flash	Moon, Sky	****
Might	Soul	**
Nourish	Life	***
Poison	Moon	****

Заклинания второго уровня

Название	Талисманы	Оценка
Anti-Magic	Stars, Sky	*
Dexterity	Soul, Stars	**
Meteor Storm	Earth, Sky	**
Quicksand	Earth, Ocean	****
Regeneration	Life, Earth	****
Swift Strike	Ocean, Moon	*****

Заклинания третьего уровня

Название	Талисманы	Оценка
Physical Paralysis	Life, Moon, Soul	*****
Shadow Fist	Stars, Moon	*
Speed	Soul, Life, Stars	**
Stone Skin	Moon, Earth	***
Swamp Pit	Ocean, Life, Earth	**
Tornado	Earth, Stars, Sky	**

Заклинания четвертого уровня

Название	Талисманы	Оценка
Charm	Stars, Sun	**
Heal	Life, Soul, Sun	*****
Lightning Bolt	Sun, Sky	***
Teleport	Ocean, Sky, Stars	**
Fire Wind	Sun, Soul, Stars	****

Заклинания пятого уровня

Название	Талисманы	Оценка
Blood Drain	Soul, Sun, Life	**
Fireball	Sun, Stars	*****
Invisibility	Sky, Soul	*****
Mana Drain	Moon, Soul, Stars	**
Warrior Born	Sun, Moon, Stars, Sky	****

Заклинания шестого уровня

Название	Талисманы	Оценка
Cataclysm	Law, Life, Earth, Sky	***
Iron Skin	Ward, Earth, Moon	**
Neural Paralysis	Ward, Soul, Life	*****
Rock Storm	Earth, Sky, Law	*
Troll's Blood	Law, Life	**

Заклинания седьмого уровня

Название	Талисманы	Оценка
Ice Storm	Ocean, Life, Law	**
Napalm	Sun, Sky, Law	**
Nullifier	Ward, Soul (изменяет количество маны)	*
Ogre Strength	Earth, Moon, Law, Ward	**
Weapon Mastery	Moon, Sun, Soul, Sky	*

Заклинания восьмого уровня

Название	Талисманы	Оценка
Advanced Healing	Law, Soul, Life	*****
Armageddon	Stars, Earth, Sky	***
Full Paralysis	Ward, Life, Soul, Moon	*****
Ice Bolt	Ocean, Sky, Life	***
Quicksilver	Sky, Ocean, Earth	*

Заклинания девятого уровня

Название	Талисманы	Оценка
Aura	Ward, Life, Soul, Stars	***
Crystalism	Stars, Sky, Death, Chaos	**
Essence Drain	Soul, Chaos	**
Vampiric Drain	Death, Life, Soul	**

Заклинания десятого уровня

Название	Талисманы	Оценка
Immortal Might	Soul, Earth, Moon, Chaos	*****
Maelstrom	Death, Chaos	****
Restore Life	Life, Soul, Law	*

ТОНКОСТИ УПРАВЛЕНИЯ

Это явно не лучший друг всех мышей – «Диабло», тут одним грызуном не обойтись. Очень удобна такая комбинация: мышкой водите и поворачиваете героя, а клавишами в левой части клавиатуры (учить все!) наносите нужные удары, применяйте блоки, используйте предметы и пользуйтесь магией. Итак, запоминайте клавиши: хоть их, на первый взгляд, и много, но это только на первый взгляд.

A – колющий удар

S – режущий удар

D – рубящий удар

F – блок

C – достать/убрать оружие

X – достать/убрать лук

Z – выстрел из лука

R – бежать

G – подобрать предмет (полезно на бегу или в сражении)

Пробел – убрать/вернуть панель персонажа

Ctrl + клавиша – быстрый перекат в нужную сторону

Ctrl + щелчок **правой кнопкой** мышки – информация о любом предмете или существе (очень полезно!)

Ctrl + A, S, D – (Внимание!) Применить суперудар!

F1-F4 – применить магию с первой по четвертую

F5-F9 – использовать с первого по пятый предмет на поясе

Колющий удар не так сильно тратит энергию героя, он быстрый, но и самый слабый. Полезно наскакивать на одиноких и сильных тварей и не давать им опомнится после серии молниеносных колющих ударов. Режущий удар отлично работает против подвижных и ловких противников вроде ниндзя. Им трудно промазать, и машется ревенант очень активно, однако так долго резать, как колоть, герой не сможет. От рубящих ударов Лок устает быстрее всего, но они и самые мощные, хотя и очень медлительные. Отлично действует против больших и неповоротливых врагов (големы) или слабых здоровьем и не очень шустрых (маги, конечно). Частенько рубящим ударом можно при определенной сноровке уложить надоедливого аколита или друида.

Блоки вдвое снижают шанс пробить защиту персонажа, однако полностью не защищают. Они полезны только против более слабых, чем персонаж, врагов. Иначе тот же блок будут элементарно пробивать, и ревенант точно получит свою порцию ударов.

БОЕВАЯ СИСТЕМА

Если вы атакуете противника, то компьютер вначале проверяет, попадаете вы по нему оружием или он успел отскочить в сторону. Если все нормально, то дальше сравниваются ваш уровень Атаки (графа Attack), уровень владения оружием (мечом, булавой, топором или голыми руками) с Ловкостью и Защитой (графа Defence) врага и его Рефлексами. Если преимущество в таком сравнении на вашей стороне, то шанс удачно ударить врага сильно возрастает, ежели наоборот, то заметно падает. Тут еще учитывается удача героя – повезет ему или нет.

Если удар уже был нанесен нормально, то высчитывается, сколько жизней вам удалось сбить ударом меча. Это зависит от крутости оружия (графа Damage) и развитости Силы. Из нанесенного врагу урона затем вычитается его показатель Брони (графа Armor). Например, если удар был в сто единиц, а броня равна сорока, то у монстра снимется только шестьдесят жизней.

Удары бывают несколько типов. Самый сильный, Critical, увеличивает урон примерно в полтора раза. Затем идет «обычный» Hit против равного по силам врага. Light hit хилее нормального раза в полтора, а Glancing Blow – вообще больше чем втрое. Тип нанесенного удара высчитывается при сравнении крутости героя и его врага. Если Атака вашего ведомого значительно выше вражеской Защиты, то Critical удар почти обеспечен. Правда, возможен и еще вариант «обычного», но это если удача мало развита.

СЕКРЕТЫ МАСТЕРСТВА

– Про взлом. Никогда не повторяйте более двух раз попытку использовать отмычки на запертом сундуке. Если сундук не открылся сразу (это случается в Мистхевэне), значит, не судьба. Тем более что в закрытых сундуках почти всегда лежат деньги и никогда не лежат действительно важные вещи вроде оружия, брони или артефактов. Кстати, за каждый удачный взлом герою начисляется полсотни очков на развитие навыка работы с отмычками. Еще совет: никогда не пытайтесь взломать двери или решетки – это невозможно, в любом случае придется искать ключ.

– Крутость вещей в лавках зависит от уровня героя, поэтому через каждые три новых уровня опытности обязательно загляните туда. То, что они выложат на прилавок более мощные и дорогие товары, это факт. Естественно, за каждые три уровня сенсей Джонг еще научит, как делать новое комбо.

– Постоянно пробуйте комбинировать части от различных доспехов. Можно надеть сапоги и шлем от супермощной брони, но вот штаны и рубашку от нее лучше бывает заменить, если они уменьшают скорость героя, а это частенько случается. Не забывайте периодически разбирать все хозяйство в инвентаре. Купите один мешочек для квестовых вещей, книг и свитков, и складывайте все эти вещи именно туда. Второй мешочек можно выделить для не используемого оружия, брони и артефактов. Третий мешок забивается бутылочками и едой, для которых не нашлось места на поясе героя (то есть они не поставлены на горячие клавиши).

– Есть три класса вооружения: мечи, топоры и тупое оружие. Сражаясь, вы улучшаете навыки обращения именно с тем оружием, которое у вас в руках. Посему если уж выбрали один тип, то пользуйтесь только ним (но если вы уже профи, то пользуйтесь разным, чтобы узнать все фаталити и суперудары!). Лучше ведь целенаправленно качать один навык, чем целых три. На мой взгляд, лучшее вооружение – это мечи! Они чаще всего встречаются в различных сундучках, да и в лавке обычно можно найти очень богатый выбор именно среди класса мечей.

– При встрече с магом о блоке даже не думайте! Просто уклонитесь от первого его заклинания и сшибите врага своим. Пока враг не опомнился, бейте его с разбега, после этого он уже не жилец.

– Учтите, что все виды оружия требуют минимальной силы, а все доспехи – еще и выносливости: колдун вряд ли сможет использовать все попадающееся ему снаряжение.

– Каждый новый поверженный монстр добавляет герою очки опыта, постепенно приближая Лока к следующему уровню. Насколько много очков получите, зависит



от текущего уровня героя и уровня монстра. Чем сильнее противник, тем больше пользы вам от его смерти. Всегда смотрите, кто сколько опыта стоит – в описании каждой твари (**Ctrl** + **правая кнопка** мыши) это всегда указывается.

– Энергия героя, то есть желтая полоска, достаточно сильно влияет на ход боя. Поэтому старайтесь почаще отдыхать, а для этого умейте вовремя отступать. Смотрите таблицу:

Выносливость	Защита/Атака/Магия
100%	0
75%	-1
50%	-2
25%	-4
0%	-8

– Информация по поводу комбо или специальных комбинаций ударов, которым герой учится каждые три уровня.

Итак, первые три. Когда до врага остается еще несколько шагов, нажмите **A**, **S** или **D** – для первого, второго и третьего маневра соответственно.

Четвертая. Два раза нажать **Q** – комбо Тигра. Удар мечом и резкий тычок ногой.

С пятой по седьмую – во время ходьбы несколько раз нажать быстро **A**, **S** или **D**. Герой проводит практически непрерывную атаку.

W три раза– комбо Паука. Несколько разворотов с оружием.

E пять раз – очень мощная комбинация. Она явно не зря носит имя Дракона.

– Во время битвы Лок периодически будет выделывать фаталити – смертельные удары. Вы должны стать почти вплотную к врагу и нанести ему последний удар, причем нужным оружием и нужным ударом (а их, как вы помните, три – на клавишах **A**, **S** и **D**!). Вот некоторые из моих самых любимых завершающих ударов:

Маленький паук – **A** (давит сапогом)

Большой паук – **D** (обрубает ноги и спихивает с меча)

Огрок – **S** (рубит голову)

Монах – **D** (ломает шею и перебрасывает через себя)

Скелет – **D** (разламывает о колено)

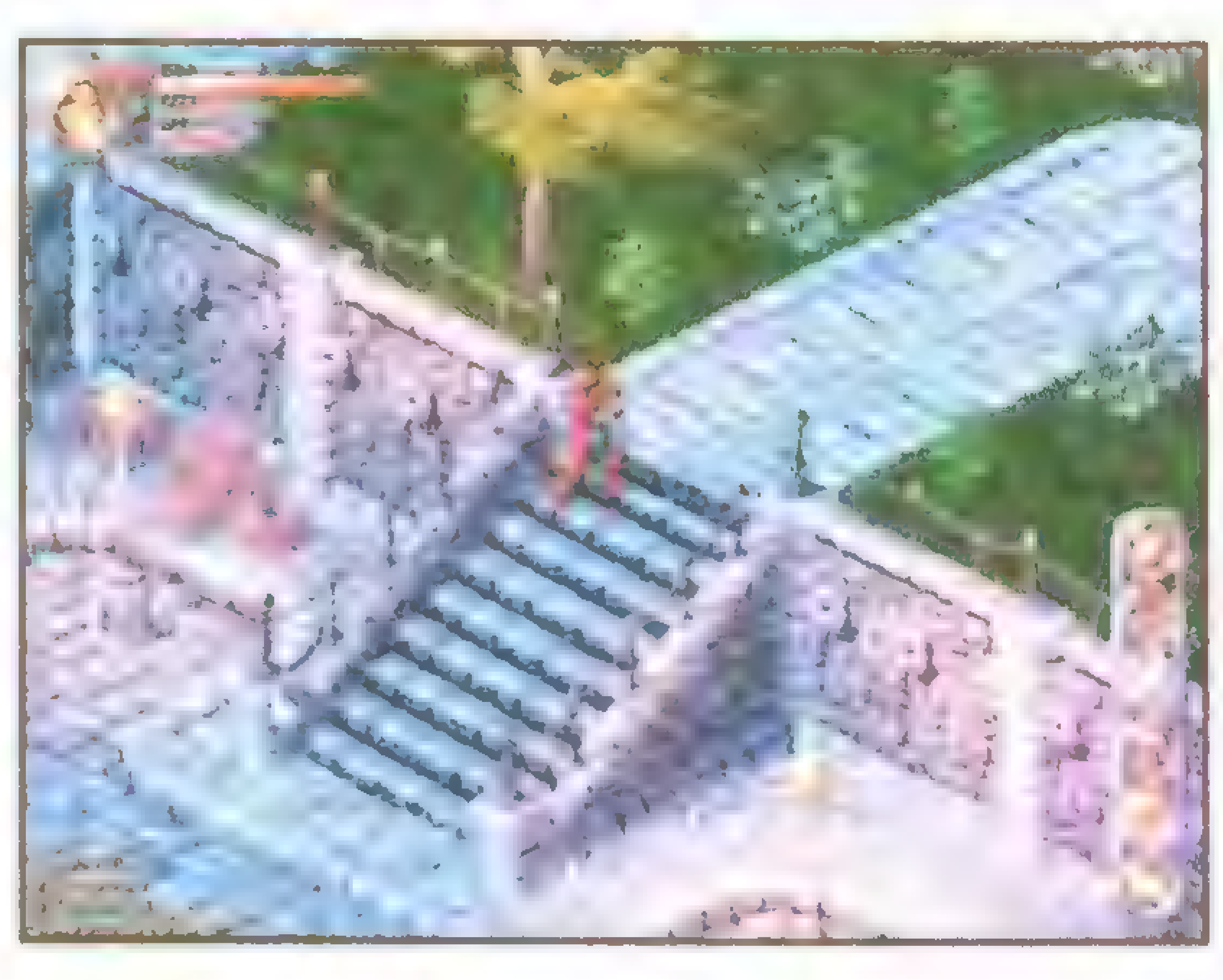
Голем – **D** (только тупое оружие – отбивает голову)

– Суперудары. При нажатии **Ctrl** и одной из атакующих клавиш вы заставите Лока воспользоваться необыкновенно красивым суперударом. В отличие от фаталити, его можно применить сразу, прямо с самого начала боя. При этом учитывается тип оружия у вас в руках: если меч, то нажатием **Ctrl** + **A** вы будете обычно протыкать врага и перебрасывать через себя. А вот вооружившись булавой, проткнуть какого-нибудь надоедливого мага вы уже не сможете.

Вообще существуют десятки (!!!) очень различных и необычных движений вроде пинков ногой, стойки на руках на голове люркера, втыкания меча в землю и мордобоя поваленного на землю огрока... Все перечислить невозможно – пожалуйста, поэкспериментируйте, так как от этого зрелищность боев увеличится еще больше. Кстати, учтите, что Лок постарается сделать правильный суперудар даже если враг не рядом, а всего лишь на одном с ним экране (то есть когда виден его портрет).

ПРОХОЖДЕНИЕ

События прошлого мало интересуют людей, но о Катаклизме знают даже варвары с восточных пределов. Действительно, битвы между великими вселенскими силами, находящимися в услужении у воюющих между собой богов, отгремели давным-давно. Однако последствия этих событий, то бишь Катаклизма, в фэнтезийном мире Ур (Ur) видны и по сей день. Выжженная земля еще не оправилась от ран, причиненных в сражениях приверженцев различных фракций и религий, ничтожных пешек в божественном противостоянии. Когда от планеты почти ничего не осталось, боги просто ушли, вселив в смертных отчаяние и безысходность. С их уходом ворота рая остались закрытыми, ведь теперь нет бога, который посылал бы в него достойные души. Именно поэтому пламя инфернальной реальности Ансерака не пощадит ни одного смертного, закончившего свой земной путь. Есть, правда, «вернувшиеся» из огненных бездн в мир живых. Их вы сразу узнаете, только не спрашивайте, кем они были до «этого» и что они видели. Адское пламя выжгло их память и уничтожило истинное имя, но оно оказалось неспособным унять холодную ярость, которая вечно горит в их глазах. Невообразимая мощь оживляющих заклинаний приказывает им подчиняться своим таинственным повелителям, колдунам и жрецам. Ревенант – предельно опасный противник и надежный союзник: он владеет не только искусством воина, но и познаниями волшебника.



Ваш покорный слуга, старый библиотекарь Хрофт, сомневался в правдивости слухов о существовании ревенантов, пока в один прекрасный день по чистой случайности к нему в руки не попал дневник величайшего из воителей прошлого и будущего, Лока д'Аверама. Итак, однажды в таверне какого-то забытыми богами городка неизвестный искатель приключений предложил мне купить за сущие гроши пожелтевший от времени фолиант. Я согласился и сразу же открыл первую страницу, она начиналась предисловием неизвестного тогда мне автора дневника.

«Я выполню поручение найти пропавшую дочку безутешного варлорда, повелителя единственного на весь остров городка Мистхэвен. Зовите меня Locke D'averam, хотя это означает всего лишь «однажды живший», но сейчас принадлежащий Дому Averam. Я знаю, что за десять тысяч лет моего... вынужденного отсутствия многое изменилось. Мои бойцовские и магические умения почти полностью утеряны, но, клянусь богами, у меня хватит сил и упорства восстановить их. Ведь я – ревенант. Я – ушедший и «вернувшийся», дабы победить... или вернуться туда, откуда был призван. Итак, я начинаю записывать свои приключения, это пригодится будущим приключенцам, которые выберут тот же путь, что предложила мне всемогущая судьба». Я заказал еще немного пива и стал внимательно читать... Первая глава называлась «Леса Мистхэвена»...

Леса Мистхэвена

Что случилось, где я? И главное – кто я? Чувство опасности просто приказывает мне схватить меч и быстро надеть скромные крестьянские доспехи. Так и есть – через мгновения в комнату врывается израненный монах, который и станет моим первым врагом. После сражения я вышел из заклинательного зала и стал осматривать все комнаты замка. В незапертых сундуках обнаружилась небольшая сумма золотых и немного еды, все это мне пригодится. Угрюмые стражники, правда, оказались не особо разговорчивы, но все же немного просветили меня о положении дел в охраняемом королевстве. Хм-м... ворота на востоке закрыты, но напротив них есть проход в темницу; насколько я помню, там сейчас находится провинившийся стражник. Века в огненной реальности не прибавили мне жалости, и я отказался (или согласился, но тогда упустил важную информацию) помочь пленнику. Мой повелитель, маг Сардок, благосклонно выслушав мои вопросы, решил лично заняться несчастным. Вскоре я уже выходил из ворот замка, к городу Мистхэвену, или Туманному убежищу, как его еще кличут.

Пора осмотреться и немного полазить по домам и лавкам. Так, в первом доме по пути от замка находится местная церковь. Внутри, в сундуке, лежит неувядаемая роза и письмо. Смотрим по всем остальным домам: в некоторых из них лежат деньжата, которые еще пригодятся. На улице находится склад товаров: если присмотреться к кувшинам, то наберется немного денег. Еду тоже имеет смысл забрать, как со склада, так и с торгового корабля на пристани, что на юге города.

Весь Мистхэвен как бы поделен на три яруса: в верхней части города находится сам замок и тренировочная площадка сенсея Джонга. На втором ярусе расположилась лавка зелий, лавка магии, библиотека и оружейный магазин (с киской-хозяйкой). На третьем, самом нижнем ярусе, я увидел дом циклопа – торговца доспехами – и городскую таверну. Вроде небольшие деньги у меня были, поэтому я прикупил у циклопа шлем и перчатки, пообещав себе вернуться за более мощными доспехами, когда с финансами будет не так туго. В злачном месте, то бишь в таверне, мне захотелось подсесть к напившемуся до демонят матросу. Оказывается, он знает, как попасть в пещеры (и хвастается, что его прапрадедом был знаменитый и непобедимый Sohail OgrokSlayer!), но вот требует вначале найти ему особо драгоценное колечко. Сделаю вид, что соглашусь, может, в странствиях и найду эту вещицу. После разговора с библиотекарем в его доме собираю в сумку книжки с полок – почитаю на досуге. Пора выбираться из города – нахожу в нижней части города восточные ворота и отправляюсь в лес. Чутье опять подсказало взять немного на северо-восток и привело меня к кладбищу. Тут организовала теплую встречу неупокоенная мумия, пришлось ее разрубить на куски. На саркофаг рядом я положил розу и тут же обыскал появившийся прямо из земли сундук... Ка-

кой-то артефакт, Emerald Ring, вроде +10 к защите от ядов – сразу цепляю на палец.

Теперь вернусь к воротам, немного поубиваю мелких и безобидных паучков, старательно обходя их больших и ядовитых собратьев. От ворот бегу на восток и вскоре встречаю забавного и немного сумасшедшего старца (только потом я узнаю, что он только *кажется* тронутым). Он дарит талисман Звезд, Sky talisman. Отлично! Сверяюсь со свитком магии первого уровня и составляю все записанные в нем заклинания. Обязательно приготавливаю к быстрому использованию простенькое заклятие яда (Poison), затем еды (Nourish), лечения яда (Cure Poison) и огненной вспышки (Fire Flash). С таким арсеналом можно приняться за больших пауков и гоблинов. Да, забыл сказать про гоблинов! Их надо бить средним, режущим ударом, иначе будет сложно по ним попасть. Среди гоблинов самые слабые – это синие, фиолетовые посильнее, а вот с зелеными приходится возиться еще дольше.

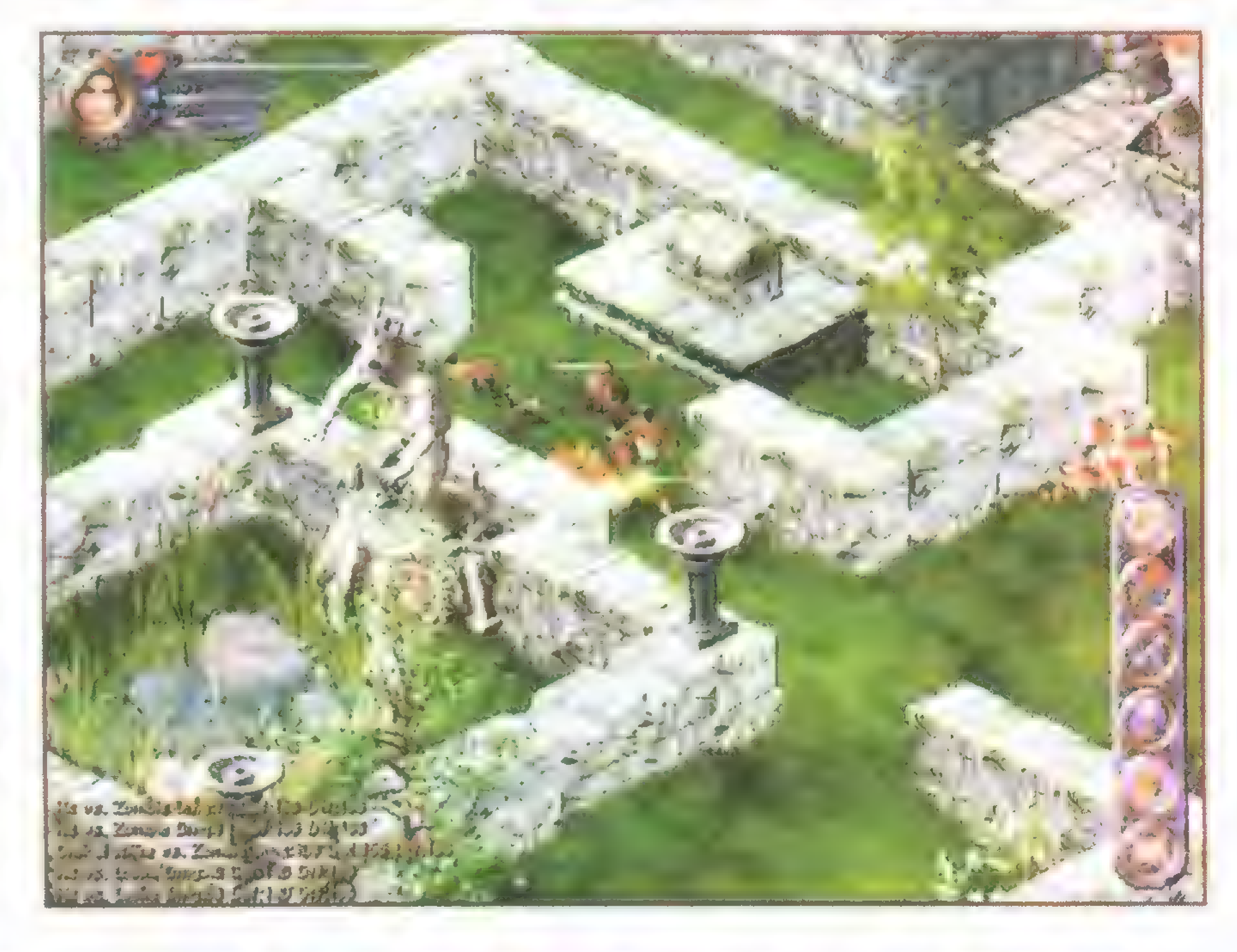
Мне почему-то захотелось посмотреть на море, и я пошел к южному побережью. Немного прогулявшись вдоль него на восток, увидел первого на моей короткой памяти мага, Acolyte. Перекатом увернулся от его торнадо и молнии, сбил с ног огненной вспышкой и перерезал горло взмахом меча. В сундуке в двух шагах от мага достаю любопытный артефакт, Fenris Collar. По моим наблюдениям, его сила наполовину увеличивает запас магической энергии. Дальше двигаюсь на север, через весь лес и к северному побережью. Иду вдоль него немного на восток и натыкаюсь на поселение этих мерзких гоблинов. Привязанный к центральному столбу пленник подарил мне ключ Solaria, он вроде открывает ворота какой-то старинной башни. Осмотрюсь немного... и из двух сундуков вытаскиваю свиток с магией второго уровня, талисман Земли (Earth talisman) и доспехи из меха животных. Они не только хорошо защищают, но и не дают впитываться яду пауков. Сразу переодеваюсь и шагаю на юго-запад, к древней башне. Ключик пригодился, и я уже внутри. Девушка предлагает немного развлечься, но я-то знаю, что она готовит какую-то пакость. Захожу в телепорт на севере (не тот, что испускает синее волны) и предстаю перед очами крылатой бестии. Дракон силен, но я нахожу два хороших способа борьбы с ним. Во-первых даже дракона можно сжечь огненной вспышкой, только надо почаще ее повторять. А во-вторых, никто не мешает увернуться от огня, рвануть с разбега на дракона и изрубить его мечом. Как устану, сразу отскочу в сторонку и изготовлюсь к новой атаке... Слава богам, дракона я победил, пора немного помародерствовать. Вот заветное кольцо для моряка, вот талисман Океана (Ocean Talisman), а здесь лежит уже известный ошейник, Fenris Collar. Пора вернуться на первый этаж, зайти в переливающийся синим телепорт и выходить в город. Моряк живет у пристани, его дом украшен вывеской с якорем и веревкой. Отдаю страдальцу кольцо и на дрянном плотике мы с ним плывем на остров Пауков.

Мрачное местечко, но не настолько страшное, чтобы напугать меня. Иду на восток, режу пауков (хорошо бить их с разбега) и через минуту ходьбы обнаруживаю сундук с кривым мечом (Tulwar). Тут же выбрасываю уже надоевший короткий меч и вооружаюсь новой игрушкой. Немного на севере, в сундуке, меня ждет магический амулет (Amulet of Channeling), судя по всему, он уменьшает затраты маны ровно на одну десятую часть. Дальше по пути, где-то в северо-западном углу острова, я нахожу новые доспехи, Woodland armor. Они очень легкие, и я меньше устаю во время боя. Не стану надевать эти прямо сейчас, вот разберусь с пауками, тогда уже примерю обновку. Недолгая дорога приводит к громадной паучихе, с ней у меня разговор короткий... Разбегаюсь и в прыжке рублю, она пытается оправиться от удара, но такой возможности я не даю. Магически убрав усталость (Swift Strike, любимый), обрушиваю на паучиху град ударов. Наконец все кончено. Медленно подхожу к сундуку и вытаскиваю из него талисман Звезд (Stars talisman) и амулет Pogocca. С амулетом возвращаюсь к моряку, и мы отчаливаем с острова. Посещаю все лавки и бегаю по лесу, чтобы размяться на лесных тварях. Люркеры – медленные, но уж очень бронированные и живучие, гады. Кузнечики, Hopper, не настолько выносливы, но прыгают так ловко, что приходится уходить от их атак перекатами. Собачки Kantha и наемники (местные зовут их Vashar) не очень сильны, но любят ходить парами, что не очень приятно. Ниндзя также не подарок, приходится задействовать магию.

Дальше по пути на восток вижу первых великанов-огроков. Большие они, но тупые, да и режущие удары мечом переносят очень плохо. Еще немного пройдусь на восток. У ворот лесной деревни великанов вижу стражника. Я знаю, что к поселению была направлена экспедиция из Мистхэвена, и трупы ее участников, что лежали вдоль дороги, наводят на грустные размышления (как и тела великана и громадной рыбы). Но иного пути нет – обращаюсь к стражнику. Да, есть у меня, милейший, нужный вам амулет – не могли бы пропустить к пещерам? Как повезло яблоку... мне же предстоит кулачный бой с местным чемпионом-дуболомом. Не буду марать об него руки, просто подниму руки к небесам и призову на голову великана все известные мне кары. Особенно хорошо работает QuickSand, буду колдовать именно его. Уф-ф... спасибо, товарищ вождь, за меч, но у меня уже есть получше (если я достиг девятого уровня и побывал в оружейной лавке), все равно спасибо. Иду на юг и открываю сундук у статуи. Хе-хе, наручни Регенерации (Band of Regeneration) мне явно нужны, тут же примерю их. Недалеко нахожу свиток с магией третьего уровня и захожу в пещеры.

Темные Пещеры

Горячо-то здесь как, сталактиты всякие, сталагмиты... Старик, спасибо за талисман Солнца (Sun talisman) – с его помощью я составляю новые заклинания. Странно, в пещерах когда-то пряталась от гнева богов жители древней империи, уничтоженной аккурат в год моей официальной смерти. А гнев богов случился из-за смерти неведомой людской королевы, хм-м... Все очень странно... Ладно, ломайте голову сами, мне пора утихомирить пару-тройку надоедливых созданий. Обследую первую часть пещеры и немного на се-



вере нахожу дракона. Вредная тварь, но в сундуке за его спиной лежит кираса к доспехам Red Scalemail. Шлем к набору ищу на севере, затем по пути встречаю сундук с перчатками и сапогами к красной броне. Потихоньку пробиваюсь на восток и вижу скелет и записку. Так-так, по пещерам уже путешествовал отряд каких-то приключенцев. Ого, их лидером был герой Sohail OgrokSlayer, тот прапрадед пьяного матроса из Мистхэвена! Осторожно иду дальше и издалека замечаю кладбище со скелетами. Роюсь в саркофагах и в одном из них достаю поножи к красным доспехам.

Дальше следую по длинной тропе и выхожу в новую пещеру. Тщательно обследую область на юго-востоке и в сундуке нахожу топор со странной чеканкой. На обратном пути, перед тем как подняться по скалистым ступеням, замечаю, что под ними виднеется вход в пещеру. Надо бы заглянуть... А вот и два зеленых дракона – без магии с ними не совладать. Все в порядке, только раны вылечу и обшарю сундуки. В одном вижу поножи к Celtic Armor; с трудом, но я все же надел их. Другой сундук хранил в себе схожую с красной драконью серебристую броню. Выхожу из пещеры и, окружив себя сплошной стеной из взмахов меча, аккуратно двигаюсь в северо-западный угол пещер. Там в сундуке ждет своего хозяина амулет Бурь (Amulet of Thunderstorms), неизвестным образом он усиливает мои способности в бою на одну десятую. Что-то я здесь задержался, выход нахожу в северо-восточном углу. По пути подбираю еще один свиток сгинувших в пещерах путешественников. После более-менее долгого спуска по ступенькам я нашел камень с костями гигантской черепахи. Из под него шел желтый свет, как бы приглашающий внутрь следующей части пещер.

Сразу спускаюсь по ступенькам на север и, быстро снеся голову великану, захожу в пещеру. Внутри нее завалялась причудливая бутылочка (Bottle of Spores). Что с ней делать – непонятно, выхожу из маленькой пещеры и иду в северо-восточную часть большой. Там меня ждет гейзер с золотистой решеткой. Капну на решетку из непонятной бутылочки, может, что и выйдет. По появившимся как из-под земли грибам забираюсь наверх, а затем через проход попадаю к сундуку с полным набором серебристой драконьей брони. Возвращаюсь снова в затхлые пещеры и, сшибая оказавшихся на пути охранников, продвигаюсь в северо-западную их часть. Тут оказалось нетрудно найти вход в пещерку с ботинками к Celtic Armor. Выхожу и бегу в юго-западный угол пещер. По пути замечаю сундук со свитком магии четвертого уровня и еще одну порцию записок путешественников. Очень неожиданное письмо! Оказывается, убитый гигантский червь был отправлен к прадедам именно членами экспедиции под руководством Sohail OgrokSlayer. Правда, их вначале было аж пятнадцать человек, но что-то подсказывает, что в пещерах погибли все. Пора на выход из уровня, в темный лабиринт. Эта часть пещер не зря кличут лабиринтом, тут действительно легко запутаться и умереть от голода и холода. Однако какая-то невидимая сила подсказывает мне путь: сначала надо по длинным туннелям брести в северо-западный угол пещер, откуда повернуть на восток и, как только появится возможность взять на юг, сделать это. Иду как бы в центр лабиринта и замечаю небольшой зал с монахом и ниндзя. Тут же хватаю свиток очередного покойника и достаю шлем к Celtic Armor. Приглядевшись немного, в двух шагах от себя замечаю вход в новую область пещер.



Прямой путь, легко следую по нему по трупам монахов и паучих и оказываюсь на открытом пространстве с множеством туннелей. Куда пойти, пока не понятно, но наугад направляюсь на восток и почти сразу поворачиваю на юг. В отливающих синевой коридорах нахожу рычаг, нажимаю и смотрю, как поднимается одна из решеток. Выбираюсь из коридоров обратно на открытые пространства (я называю эту область «зал») и иду в туннель, который ведет в северо-восточную часть области. Перед тем как почистить сапоги в зеленой траве, достаю из сундука кирасу к Celtic Armor. Больше частей от этой брони мне не надо – очень скоро я заменю недостающие перчатки и сапоги более приятными и лучшими вещами. По траве бегу ко второму рычагу, дергаю и выбираюсь в зал. В центре него обшариваю сундук и, к своему удивлению, вижу две дюжины ледяных стрел. Иду на север зала и замечаю два параллельных друг другу туннеля. Западный ведет к сундуку с шипастыми перчатками (Cestus of Slicing) – внутренней чутье просто кричит, что эти перчатки не стоит снимать даже ближе к концу моего явно долгого путешествия. Очень уж хорошо усиливают они удар меча: а что еще нужно для полного счастья? Восточный туннель ведет к пяти решеткам: из них я открыл только две.

Иду в центр зала, а оттуда направляюсь в коридор на юго-западе. Ну, тот, что ведет к каверне с огненными гейзерами и к третьему рычагу. Рядом с ним нахожу меч следопыта (Ranger sword) – приятная вещь, если мне лень сбегать за более мощным вооружением в лавку Мистхэвена. Из зала бреду в северо-западный регион. Тут встречаю неслабое сопротивление зомби, но все же добираюсь по комнатки на западе с четвертым переключателем. Осталось найти последний пятый рычаг в северо-западном углу пещер и рвануть к пяти уже открытым решеткам. Еще свиток, но на этот раз читаю его более внимательно. На западе прохожу за решету и тут же прижимаюсь к южному краю новой каверны. Достаю из сундука лук и чуток ледяных стрел (ого, у меня уже накопилось полсотни штук!). Вооружаюсь луком и готовлю магию отравления, Quicksand и Swift strike. Отлично, беру чуть на север и вызываю пристальное внимание со стороны огромнейшего скорпиона. Верчу тварь в колдовстве зыбучих песков и стреляю по ней из лука. Заморозилась, старушка? С недоброй улыбкой спешно достаю меч и колдую Swift strike. Бью застывшую тварь, пока она не опомнилась, и аккуратно отскакиваю в сторону. Без помех со стороны скорпиона достать лук и пустить стрелу сложно, приходится снова призвать на помощь могущество песков Quicksand. Осталась мелочь – с десяток раз провернуть удавшийся прием. Как только здоровье скорпиона упадет примерно до половины, тот начнет прыгать, и только его тень подскажет мне место ожидаемого приземления твари. Вскоре на подмогу боссу станут выскакивать по три паука, но их я легко растопчу сапогом.

Скорпиончик вроде бы затих, теперь подберу выпавший из его клешни бронзовый ключик. Им отпираю решетку на западе и выбираюсь из этих забытых богами пещер. Подождите, еще одна пещера? Нет, все в порядке, только мне кажется, что я начал вспоминать... Ощущение, как будто меня рвут на части с десяток огроков, но память потихоньку возвращается, а вместе с ней приходит призрак дочки варлорда. По ее словам, она и есть королева древней империи – ее реинкарнация. После всего произошедшего трудно успокоиться, но я нахожу в себе силы залезть в несколько сундуков и найти свиток с магией пятого уровня плюс амулет выносливости (Spirit Pendant). Вот и маг явился, дружок. Зайду теперь в телепорт и из замка пойду в обход городских лавок. Там уже появились новые, более дорогие и качественные товары.

Обратно в пещеры через телепорт в том же замке и как можно быстрее на выход, в область руин когда-то величественных древних храмов.

Руины храмов

Приятно оказаться снова под летним солнышком и побегать по сочной траве. Однако я не расслабляюсь – ведь рядом обретаются несколько драконов и небольшая армия друидов. Пойду прямо на се-



вер, по всей видимости, именно там расположился заброшенный храмовый город. Старый маг хочет предложить мне свои услуги, но мне не хочется переводить деньги на его слабосильную волшбу. Иду вперед, за арку, и оказываюсь прямо внутри сложного комплекса надземных руин. Заворачиваю на запад и из сундука достаю непонятного вида корень. Сейчас стоит воротиться к арке и от нее идти на восток. Так и есть, достаю из сундука пустую колбу и шагаю на север за синим цветком. Ладно, пора углубиться внутрь руин – вернусь к арке и пойду дальше на север.

Какой-то лабиринт с характерной зеленой травкой, прямо сразу у входа в него вижу сундук со второй пустой колбой. Прохожу в северо-восточный угол лабиринта и в сундуке вижу колбу с водой. Зачем мне эта все? Однако оставляю ее и в западной части руин нахожу меч валькирий (Valkery Sword). Покидаю лабиринт и продвигаюсь еще на север руин. Там меня уже ждут новые «друзья» – бестелесные призраки. Стараюсь убить нежить как можно быстрее, иначе в рукопашной она вытянет всю мою жизненную силу. На площадке с первыми призраками, то есть здесь же, открываю саркофаг в северо-западном углу – в нем кость какого-то скелета. Теперь захожу в юго-восточный коридор, бегу мимо стреляющих огнем голов и попадаю к сундуку с зеленой и когтистой лапой ящера. Выхожу обратно на площадку, мчусь в северо-восточный проход и полностью исследую область за ним. В награду получаю колбу с кислотой, третью пустую колбу и красно-черную броню – Nightshade Armor. На площадке, у саркофага с костью, есть еще один путь – на северо-запад. Сейчас я уже точно знаю, что он ведет к новому артефакту, то бишь к увеличивающему магическую силу кольцу Ring of the Arcane. Пора покидать эти негостеприимные руины. От площадки шагаю на север, там на западе от арки нахожу четвертую пустую колбу. Интересно, как убрать сей красный колдовской барьер? Попробую вставить в постаменты рядом по колбе. Однако полных колб у меня всего две (с водой и кислотой), а постаментов с дырками – ровно шесть штук. Может, стоит попробовать прямо в инвентаре использовать коготь ящера на пустую колбу? Следом то же самое проделаю и с синим цветком, корнем и костями. Получились еще четыре различные колбы, их легким движением руки вставлю в остальные дырки. Ура! Наземная часть руин пройдена, но, по слухам, подземная их часть намного больше...

Подземелье культа

Наемники умирают от одного моего взгляда (и быстрого взмаха меча), но я не расслабляюсь – стрелы с ловушками довольно опасны, крови попортить могут много. В зале поворачиваю в восточный проход и в комнате с решеткой достаю свиток с магией шестого уровня и талисман Охранительного знака (Ward talisman). Теперь выбираю западный коридор и аккуратно прохожу по полу с выскакивающими шипами. Главное – подойти к дырочкам поближе, уловить момент, когда шипы выйдут, и спокойно по ним шагать вперед. В сундуке лежит неплохой топор, беру его и возвращаюсь в основной проход. Иду по нему на юг и уже встречаю серьезных противников – темных ревенантов. Ребята они предельно серьезные, приходится тратить драгоценные секунды на уход от огненного шара и пускать по ним свой. Одного такого шара ревенантам не хватает, поэтому применяю самые мощные комбо, чтобы добить. Таким методом продвигаюсь мимо склепа с запертой решеткой. В следующем зале с зеленой травой за решетками ступаю в самый его южный конец и телепортируюсь на островки. Захожу в оба следующих телепорта: вижу храмовый ключ и рычаг. Последний открывает решетку в уже знакомой мне комнате. Бегу туда и попадаю в новую область подземелий. Нахожу как бы возвышение с сундуком и от него иду на север, там длинный мост с гаргульями, который ведет к закрытой деревянной двери. Отпираю ее храмовым ключом (подошел!). Вижу небольшой водопад и запертую решетку рядом. Со знанием дела рублю голову огрокам, сражаюсь с драконом и нажимаю на рычаг у телепорта (открылся склеп). Сам телепорт ведет к доспехам ниндзя – они очень удобны и магическим способом увеличивают скорость моих движений. Бегу к склепу, внутри приканчиваю одинокого друида и забираю второй храмовый ключ. Броню черного драконьего всадника тоже можно взять, но вот она явно хуже, чем броня ниндзя. Возвращаюсь к водопаду, отпираю решетку рядом с ним и оказываюсь в гостях у еще одного жреца природных сил. Из сундука достаю сапоги к Holy Armor и вступаю в телепорт.

Обследую местность и почти сразу на западе нахожу комнату с пентаграммой перед входом. Внутри вижу бармена-мага и парочку наемников, а из сундука достаю талисман Закона (Law talisman). От дверей иду немного на юг, там на возвышении хранятся перчатки Хаоса, охраняемые бдительным белым драконом. Если есть время и желание поразвлекаться, то милости просим заглянуть еще в несколько комнат: кухню, камеру пыток, склад с оружием и библиотеку с магом-NPC. Рядом с ним лежат в сундуке перчатки к Holy armor. Вроде врагов более не видно, иду в северо-западную часть района и там нахожу проход дальше. Через пару минут решаю завернуть в зал на востоке, но оказалось, что сделал это зря. Меч Flamberge у меня уже есть, второй экземпляр надо будет продать.

Спускаюсь по лестнице и иду на восток, там в сундуке, хитро спрятанном за решеткой, вижу золотой Моргенштерн. По-прежнему легко расшвыриваю темных ревенантов, активно кидая сгустками огня. За решеткой в сундуке вижу странный ключ – Wyrmm key. Немного притихшее внутреннее чувство вновь проснулось и подсказывает, что этот ключ отпирает один из сундуков внутри замка Мистхэвена. Если конкретно, то сундук в следующей комнате от телепорта – в нем лежит меч из зуба великого дракона с уроном в 150 единиц. Иду дальше и после второго темного огрока получаю новые доспехи – золотые драконьи. Снова огроки, и целых три штуки сразу: тут без магии уже не обойтись. Прохожу мимо лежащего на алтаре полуторного меча и встречаю белого дракона. Рядом с ним брюки, то есть поножи, для святой брони – Holy Armor. Осталось пройти еще чуть-чуть, и я уже у подземной пирамиды. Осторожно осматривая стены, ищу спрятанные за лианами ловушки со стрелами. Достаточно подойти к ним более-менее близко, как они дадут залп, и мимо них уже можно пройти без всякой опаски. Неторопливо поднимаюсь на самую вершину пирамиды, где меня ждет сундук с амулетом из глаза дракона (сразу надеваю!), он сильно увеличивает запас моих жизненных и магических сил. Захожу в телепорт и попадаю в логово жреческого культа. Беру с возвышения ключ, им же отпираю решетку. Дальше поднимаю еще решетку, что ведет в комнату на севе-

ре. Там я вижу Sabu, главного помощника местного повелителя жрецов. После непродолжительной беседы дергаю рычаг и продолжаю путь дальше.

Новый тип врагов – Arcanist. Они любят замораживать в огромный кусок льда или вызывать снежную бурю. Стараюсь бить по ним огненными шарами, против пламени у ледяных магов слабый иммунитет. Снова встречаюсь с Sabu... и из всех трех решеток в холле удается открыть только южную. Подслушиваю разговор трех огроков: умные ребята, понимают, что связываться с вооруженным до зубов героем вредно для здоровья. Мы ж, говорят, не те идиоты из Тристама (если кто не в курсе, это город из Diablo), чтоб кидаться на всех подряд. Иду дальше, из сундука в углу достаю перчатки с прибавкой +2 к силе. Немного ломаю голову: надеть ли их или оставить когти (а может, перчатки Хаоса лучше?). Открываю сдвоенные решетки и вижу призрак, он подтверждает мои догадки, что древним королем был как раз я, и погубил империю тоже, оказывается, я... Автоматически получаю амулет против магии Sabu и забираю из сундука свиток с заклятиями седьмого уровня. А те два ключа понадобятся, чтобы открыть остальные две решетки в холле. Мчусь на север. Две собаки – это не проблема, а вот Sabu вряд ли сможет в следующий раз скастовать телепорт – как это у него получится с отрезанными руками? Забиваю еще не встречавшегося каменного голема; его трудно пробить, значит, налегаю на атакующее колдовство. Осталось зайти в телепорт, в новой области меня уже будут встречать.

Сразу заворачиваю на восток и (какая удача!) нахожу в сундуке Gothic Key, хватаю его и при следующем посещении лавки доспехов открываю в ней сундук. Красная, проклятая, но очень мощная Gothic Armor, смотрится действительно стильно и защищает от магических атак. В юго-западной части лабиринта нахожу выход в область с множеством каменных ступенек. На востоке нахожу драгоценный скипетр – им можно неплохо драться – и на самом юге снова встречаю зловредного жреца Sabu. Иду вперед мимо решеток и попадаю в фиолетовый коридор. Навстречу выбегает парочка варваров, они охраняют следующую часть фиолетового пути. В конце концов на глаза попадается гоблинша: убивать ее не стану, а лучше поцелую. Неприятно, но мне нужны этот ключ и отравленный кинжал. Иду на юг, отпираю ключом решетку и, как полагается благородным воителям, всаживаю в спину жреца отравленный кинжал.

Телепортируюсь обратно и отпираю пройденные ранее решетки недалеко от телепорта: северная ведет в казармы огроков, а южная – в логово повелителя жрецов, Jhago. После недолгого пути встречаюсь с этим субъектом и пытаюсь объяснить, насколько он был не прав. Правоту лучше доказывать увесистыми аргументами вроде полюбившихся огненных шаров, главное – иметь под рукой десяток напитков для восстановления магической энергии. При желании имеет смысл просто порубить жреца в капусту, орудуя мечом и усилившись Swift Strike. Придется немного побегать и поволноваться. Не считая пакостей от парочки темных ревенантов, приходится терпеть постоянные козни босса в виде его огненных шаров. Реально можно достать врага только в центре арены, там он задерживается подольше. Как только утихнет звон стали и раскаты магического поединка, меня неожиданно переносит сначала к былой возлюбленной (которую я и спасаю вот уже несколько дней подряд), а затем к скелетному трону. Беру из сундука талисман Alfa gem и подхожу к лежащей у трона драгоценности.



Уф-ф.. Что это было? Знакомый уже старец пытается мне рассказать и показать... пока не сгорел в магического пламени Сардока. Возвращаюсь в город и обхожу лавки. В той, что продают зелья, покупаю штук пятьдесят баночек с восстановителем маны и здоровья. Оставшиеся деньги трачу в лавке магии: мне пригодится Band of Fury (сильно увеличивает запас выносливости) и звездообразный амулет, что дает дополнительную силу моим заклинаниям. Внутри замка вежливо обращаюсь к Сардоку и наблюдаю за нелепой смертью лорда Мистхэвена. Однако мне не до него – сейчас я окажусь в реальности демонов, откуда в свое время и был призван на службу магу.

Лабиринт Хаоса

Простите за краткость повествования. Просто у меня слишком мало времени, чтобы подробно записать все события, которые происходят здесь, в демоническом мире. Как я понял, весь лабиринт разбит на несколько областей: красную, белую, зеленую, синюю, желтую, салатовую и фиолетовую. В каждой из них требуется найти каменную голову с торчащим из пасти сундуком. В нем лежит кристалл, своеобразный ключик, который я сам использую, как только увижу нужный замок, вернее, синий напольный круг. После этого я могу переходить в следующую область через портал с характерным светом. Итак, красный уровень очень легок: в северо-западном углу нахожу кристалл и вставляю в круг в юго-восточной части области. По пути вижу два сундука, вытаскиваю свиток с магией девятого уровня и талисман Смерти (Death talisman). Портал на белый уровень легко обнаружить в северо-восточном углу. На новом месте осваиваться некогда – сразу двигаюсь на запад. В сундуке лежит навершие (Hilt) от неведомого меча, беру его и иду в юго-восточный угол: там амулет Силы и талисман Хаоса (Chaos talisman). Кристалл находится в юго-восточном углу, а круг – немного восточнее центра. Недалеко от него нахожу портал. На зеленом этапе опять ищу кристалл, он в юго-западном углу. По пути достаю очень классную секиру. В северо-восточном углу нахожу свиток с магией десятого уровня и рукоятку (Handle) меча. Спускаюсь на запад, где в сундуке лежит амулет из зубов дракона. Осталось найти круг, что чуть-чуть на востоке от центра, и найти портал в северо-западной части карты. Синий уровень на удивление негостеприимен, но кристалл все равно надо найти – он на западе от входного портала. Иду теперь в северо-восточную область и нахожу круг (а заодно и меч варваров), с активизацией которого спокойно иду в следующий портал – он расположен южнее.

Желтая область... Здесь становится еще горячей, благо новые противники вполне способны задать жару. Демон-маг опасен огненными атаки, которыми не дают хорошенько прицелиться атакующей магией – приходится прибегать к заклятиям массового поражения. Колдун не менее опасен – он любит вызывать привидения, зомби и скелетов. Потихоньку пробиваюсь к лежащему в юго-западной области кристаллу. Недалеко от него вижу клинок (Blade), прикрепляю к нему навершие и рукоятку. Получается Angsaar, самое убийственное и острое оружие (урон в две сотни единиц говорит сам за себя). Круг находится в северо-восточном углу, а портал – в центре. Салатовый этап. В центре расположился череп, а западнее него – круг. Портал тоже рядом, он переносит на последний, фиолетовый уровень. В северо-западной части карты расположился круг, а кристалл к нему ищу примерно в середине западного края этапа. Вход в пирамиду Ягоро, главного злодея и похитителя девушки, обнаружится прямо на востоке. Внутри вижу Самого... После нескольких формальный оскорблений рублю его на куски. Главное – вовремя применить Swift Strike и постоянно глотать оставшиеся бутылочки. Есть вариант кидаться старыми (но добрыми!) огненными шарами – при развитой характеристике Mind они очень даже хороши. Легким движением руки рассекаю путы прекрасной королевы и... что было дальше, вы уже догадались сами. Силой всех подвластных магических духов испепеляю Сардока, но его смерть не может утешить мое горе. Мне, умершему и возрожденному, остается только покинуть инфернальную реальность через сияющий портал...

Кирилл Шитарев

ARMORED FIST 3

Увы, тренировочные курсы в Armored Fist 3 ничего, кроме скуки, вызвать не могут. Данное вступление призвано в равной степени помочь как тем, кто все же решил пройти все тренировочные миссии, так и тем, кто отказался от этого счастья.

Первое занятие учит вас ездить на танке, и самое ценное, что из него удается постичь, – как пользоваться путевыми точками. Уверен, это вы и так знаете. Единственное, что может вначале вызвать недоумение, это что следующая точка выделяется желтым цветом, а последующая – зеленым. Логичнее было бы сделать наоборот, но ко всему можно привыкнуть.

Автопилот (клавиши **1–4**) будет вести танк по маршруту с соответствующей скоростью (**1** – минимальная, **4** – максимальная). Делать это строжайше не рекомендуется, см. раздел «Тактика».

Занятие номер два. Здесь вам уже дадут немного пострелять. Принцип весьма прост: клавишей **2** на джойстике захватываете цели, клавишей **1** стреляете. При желании всегда можно целиться самому (**F3**). Это очень сложно, и практически невозможно быстро нацелиться на врага, находящегося достаточно далеко от вас. Тем не менее, иногда этой возможностью придется пользоваться. Затем вас будут учить вызывать авиацию, наводить артиллерию и запускать дымовые шашки.

Дымовая шашка выпускается клавишей **7** и на время делает танк невидимым (но все равно уязвимым). При этом вы можете самостоятельно нацеливаться на врагов (поскольку оператор наведения тоже из-за дыма ничего не видит) и вести огонь. Некая разновидность этой системы включается клавишей **E** – вызывается длинный дымовой шлейф за танком. С одной стороны, это сильно демаскирует вашу группу, но с другой – затрудняет врагу наведение на отдельные цели. Рекомендуется использовать во время крупных сражений.

Клавишей **8** вызывается воздушная помощь. В зависимости от ситуации это могут быть либо вертолеты «Апач», либо улучшенные NovaLogic'ом самолеты А-10. В большинстве случаев такая помощь абсолютно бесполезна. К примеру, бункер сбивает самолет без всяких проблем, а уж танку это вообще раз плюнуть. Из пушки, разумеется. Так что вызывайте либо когда совсем худо, либо когда осталось лишь перебить мирную технику и здания, на которые жаль тратить патроны.

Артиллерия несколько полезнее. Вызывается она клавишей **9**, при этом по цели через некоторое время наносится мощный удар. Позволяет поражать большие отряды врага. Применение также ограничено, поскольку, во-первых, большинство врагов находится в постоянном движении, а во-вторых, чтобы передать координаты цели артиллерии, ее нужно увидеть, а это обычно вызывает определенные проблемы.

Далее вас начнут учить тому, что в принципе в игре не понадобится. Видите ли, практически всегда под вашим началом находятся как минимум четыре танка (на одном из них вы и едете), а значит, им можно отдавать определенные приказы. И забудем на минуту о том, что игра на паузу при этом не ставится, поэтому в бою меню приказов пользоваться сложно. Даже если бы можно было нажатием одной кнопки приказать своим танкам рвануться в бой или наоборот, остановиться и ничего не предпринимать, что бы это изменило? Противник превосходит вас числом, и при этом каждый его танк не уступает любому вашему. Когда во время штурма ядерной электростанции десять наших танков с огромной скоростью понеслось давить, крушить и рвать на куски врага, я неосторожно подумал: «Неужели?! Ведь тут, похоже, действительно есть тактическая составляющая! Как же я раньше играл, как ее не заметил!» Но за следующие две секунды взорвались пять машин (может, и больше; это только то, что видел я), а еще десять секунд спустя на месте трех наших отрядов осталась лишь гора обугленного металла. Поэтому неважно, стянули вы танки на правый или на левый фланг, растянули их в линию или поставили клином. Важно, что если они вступят в бой, то погибнут. Делайте выводы сами.

Последний момент, о котором в курсе обучения упомянуть забыли. На радаре показаны все видимые объекты в округе, при этом зеленым обозначены свои войска, красным – вражеские, а оранжевым – те вражеские, которые должны быть уничтожены для успешного выполнения данной миссии. В некоторых ситуациях нужно уничтожить все оранжевые цели, в некоторых – только часть их.

ВРАГИ

Первое, о чем хочется сказать, это пехота. О, пехотинцы хитры и коварны. Они стреляют красными и зелеными точками, которые, попадая в ваш танк, производят неприятный звук, бросают гранаты и запускают ПТУР'ы (Противотанковые Управляемые Ракеты). И если для вас лично опасно лишь последнее, то для сопровождаемых вами, например, грузовиков даже обычный автоматчик представляет угрозу. Есть у них еще одна неприятная особенность. Она называется «я достаю из широких штанин» и выражается в том, что мирно стоящий воин в форме без определенных знаков (свой – не свой, непонятно) и без оружия вдруг неизвестно откуда добывает гранатомет и за секунду разносит ваш танк.

БМП и БТР, как и в реальной жизни, «передвигаются скачками от укрытия к укрытию». На деле это выражается в том, что они неожиданно появляются откуда-нибудь из за холма и пускают в вас все те же ПТУР'ы прежде, чем вы успеваете что-либо сделать. То есть это очень удачное совмещение большой скорости и колоссальной огневой мощи. Они являются самыми страшными противниками в игре.

С танками (Т-74, Т-80 и пр.) все проще. Если один из них попадет в вас, то вы, скорее всего, погибнете, но при этом вероятность увернуться от вражеского снаряда значительно больше, чем вероятность уйти из под огня БТР'а.



Вражеские вертолеты и самолеты необходимо сбивать из основной пушки. Если вы не в курсе, то из пулемета ни тех, ни других достать практически невозможно. Эти летательные аппараты появляются редко, быстро погибают, но иногда успевают нанести какой-то урон.

Артиллерия обычно размещается глубоко в тылу врага, лениво обстреливает вас во время миссии и при необходимости без проблем уничтожается. Потери от ее действия во время миссии обычно минимальны.

Бункеры и наблюдательные вышки в целом не особо опасны. Самое страшное, что они могут сделать, это отбить вам гусеницу или на время вырубить систему наведения. Их бояться не стоит.

ТАКТИКА

Большую роль во время боя играет рельеф местности. И дело не в том, что, неожиданно появившись из-за холма, вы можете так же неожиданно напасть на противника – нет, он прекрасно контролирует ситуацию со всех сторон. И даже не в возможности по безопасному пути пробраться на базу противника, поскольку все равно придется возвращаться и вступать в бой с вражескими подразделениями для завершения миссии. Дело в том, что пушки танков весьма ограниченно поворачиваются вверх и вниз. Если противник засел на склоне холма у дороги, а вы проезжаете внизу, то ему не составит никаких проблем подбить вас, в то время как вы ничего не сможете ему сделать. Очень скоро к этому привыкаешь и начинаешь сам карабкаться на холм и искать место повыше в случае столкновения с большими силами противника. Если этого не делать, вас просто убьют.

Периодически ваш танк будут лишь ранить, но не уничтожать. В случае, если вы потеряли гусеницу, нужно остановиться и подождать. Если снесена лишь система наведения, то ее гарантированно починят за определенное время независимо от того, будете вы куда-то ехать или нет. Если же повреждение вашему танку нанесли в момент, когда кругом полно врагов, то нужно немедленно выпустить дымовую шашку. К моменту, когда дым рассеется, ваш танк, скорее всего, починят.

Построения в игре явно излишни. Существует лишь одна-единственная ситуация, когда вверенные вам войска можно перестроить в линию «В»: когда врагов слишком много и вам нужна вся огневая мощь, какая есть. Минусы у этого метода борьбы очевидны: скорее всего, к моменту, когда затихнут последние выстрелы, из всего вашего отряда в живых останетесь лишь вы.

В некоторых (а скорее даже – во многих) миссиях вместе с вами идут несколько отрядов танков. Настоятельно рекомендую по крайней мере один-два танка постоянно пропускать вперед. Иначе основной целью врага будете вы.

ВООРУЖЕНИЕ

В принципе, можно играть, вообще не забивая себе голову различными видами вооружения. В конце концов, компьютер достаточно грамотно заряжает 120-миллиметовую пушку вашего танка: если вы воюете против танков, то используются бронебойные патроны, если против вертолетов – разрывные и так далее. Но иногда он ошибается, и вам приходится обстреливать вражеские танки и доты тем, что их повредить вообще не может. Поэтому лучше перед важными сражениями смотреть, какими снарядами заряжено орудие в данный момент и в случае необходимости менять его.



Тип снаряда выбирается клавишами:

5 – sabot;
6 – MPAT/HEAT;
7 – STAFF.

Теперь рассмотрим по порядку каждый из них.

Sabot – бронебойный патрон, способный пробить любую броню. Эффективны против танков, бронетехники и дотов противника.

HEAT – разрывные противотанковые снаряды. Эффективны против практически всех видов танков (кроме Т-72), дотов и наблюдательных башен противника.

MPAT – несколько измененная версия HEAT. Взрываются, когда находятся рядом со своей целью, поэтому также весьма эффективны против вражеских вертолетов.

STAFF – снаряды, специально предназначенные для поражения целей, скрытых рельефом местности. Благодаря тому, что они взрываются на некотором расстоянии от цели, также достаточно эффективны против вражеской авиации.

ПРОХОЖДЕНИЕ

КАМПАНИЯ 1: Solo Duty

МИССИЯ 1: Gunslinger

Начало миссии не вызовет никаких проблем – знай успевай цели захватывать и на гашетку жать. Зато потом, если вы попробуете с наскока сунуться на базу противника, то обугленным остовом вашего танка еще долго будут пугать несчастных американцев. Поэтому, заметив вдали водонапорную башню, остановитесь и вызовите авиаподдержку, после чего просто ждите и отстреливайте появляющиеся из-за холма танки. Затем на базе уничтожьте цистерны с нефтью.

МИССИЯ 2: Unsung Hero

Главное – не останавливаться. Даже при передвижении на максимальной скорости у вас хватит времени, чтобы по пути уничтожить всех противников, угрожающих окруженному отряду.

МИССИЯ 3: The Judge

А тут ключ к успеху – двигаться вместе с остальными силами, не высовываться вперед. Заметив врагов, остановитесь и установите дымовую завесу, а затем постепенно уничтожайте их. Так вы за несколько минут достигнете точки назначения.

МИССИЯ 4: Black Knight

Ну вот, спокойная жизнь закончилась. Но пока это еще цветочки, дальше будет еще сложней. Первые противники особых проблем не вызовут, но дальше, за холмом, вас ждет целая туча танков и бронированных дотов. Аккуратно выползая из-за холма, перестреляйте всех врагов (порой помогая нерасторопному оператору наведения) и пересеките мост. Практически подобную же операцию повторите с врагами на базе. После этого при уничтожении последних несчастных БТР'ов вы наконец сможет призвать авиаподдержку (если сделать это раньше, то самолеты будут сбиты).

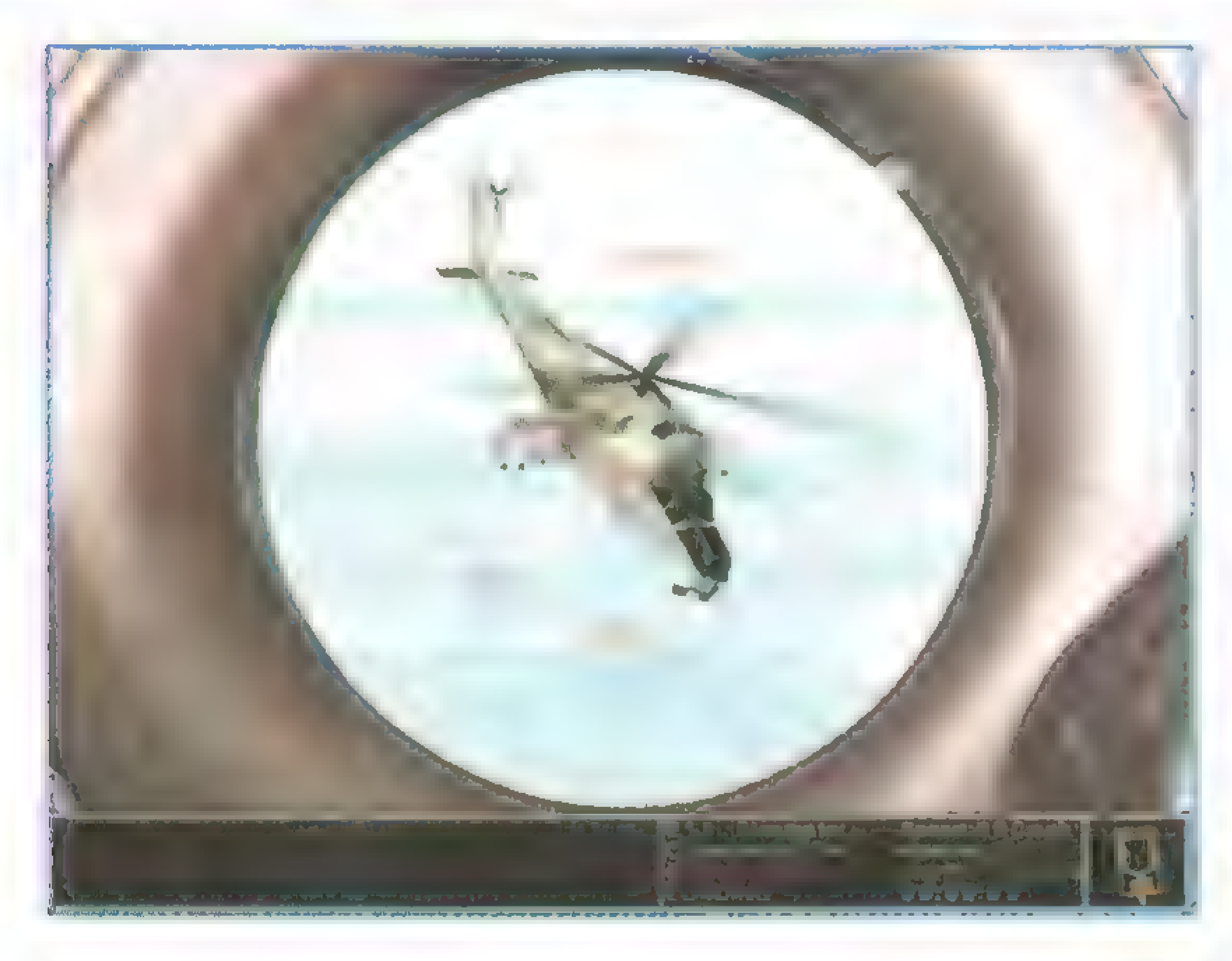
МИССИЯ 5: Achilles Pass

Вы можете сколько угодно обрабатывать конвой из пулемета, никто вам и слова не скажет, но стоит открыть огонь из пушки, как все три танка и БТР в придачу захотят получить ваш скальп. Поэтому поступаем так: вначале заезжаем на холмик слева, сносим один танк с вершины, быстро спускаемся вниз и прячемся за другим холмом. Далее либо все успокоится (тогда повторите операцию, стрельните и спрячьтесь где-нибудь), либо танки сами поедут к вам в зубы.

На вражескую базу заезжайте без опаски. Двигаясь по ней, смотрите на экран справа снизу и, когда на нем появится призыв о помощи (это ваши слова, просто еще не произнесенные вслух), развернитесь и езжайте на юг, к холму. Разворачиваясь, заезжайте на него и ждите. Когда вражеские танки появятся, постепенно из укрытия перестреляйте их.

МИССИЯ 6: Wings on Fire

Осторожно, стараясь не передавить пехоту, двигайтесь вперед. За поворотом вас ждет три Т-34, поэтому лучше пропустить движущиеся за вами танки вперед. Затем используйте их в качестве пушечного мяса. Первую линию обороны врага (па-



ра бункеров и танков) вы преодолеете без особых проблем, а вторую (множество танков, несколько бункеров и вышек) наскоком не возьмешь. Оставайтесь наверху, ни в коем случае не спускайтесь вниз по склону, и Т-34 не смогут обстрелять вас. Уничтожьте сначала их, а потом и все остальное. В заключение разделайте самолеты на полосе.

КАМПАНИЯ 2: Horn of Africa

МИССИЯ 1: War Drums

Двигайтесь вместе со всей колонной, и у вас не возникнет никаких проблем. Главное – не давать грузовики в обиду и достичь пункта назначения вместе со всеми (в противном случае, если вы слишком уйдете вперед или, наоборот, отстанете, могут засчитать поражение).

МИССИЯ 2: Predator

Еще одна рутинная миссия. Вначале держите оборону на холме впереди, уничтожая всех, кого видите (особое внимание обратите на пару танков, пытающихся подобраться сбоку). Затем езжайте прямо, пересекайте деревню, соединяйтесь со своими силами и, спустившись в овраг, добивайте врагов.

МИССИЯ 3: Tripwire

Главное – это скорость. Не дожидаясь пехоты и бронетехники, входите в деревню и палите по всему, что движется. Вскоре вы увидите, как колонна вражеских танков попытается вырваться из окружения, не дайте им уйти. Затем найдите и уничтожьте второй, чуть меньший отряд врага. Если после этого вам не засчитали победу, то взгляните на радар, найдите на нем оранжевую точку и двигайтесь за ней. Это последний беглец, его тоже нужно расстрелять.

МИССИЯ 4: The Anvil

Халява и в Африке халява. Предоставленные вам самолеты и артиллерия не понадобятся – все слишком просто. Спускайтесь вниз и вместе с толпой союзников постепенно расстреливайте врагов.

МИССИЯ 5: Siege Engine

Миссия в целом аналогична предыдущей, но все сложнее и серьезнее. Ваша задача – захватить мост, а для этого придется сразиться с советскими Т-72 и Т-80, разнести несколько бункеров и вдобавок спуститься с холмов в низину и уничтожить вражескую артиллерию.

МИССИЯ 6: Riposte

Вначале не забудьте посбивать вертолеты, а затем переезжайте через мост (он никем не охраняется) и двигайтесь к вражеской базе. Когда дорога резко пойдет вниз, остановитесь и ждите. Ситуация будет очень напоминать стрельбу в тире: сначала на вас по одному выползают цели слева, затем справа. Езжайте дальше и уничтожайте охраняющие базу танки и успевшие подняться в воздух вертолеты, но ни в коем случае не стреляйте по зданиям! Затем проломите забор и припаркуйтесь на территории базы.

МИССИЯ 7: Salvation

Намечается большая заварушка. Вместе с толпой союзников (только солдат не подавите и приглядитесь к ООН'овским джипам, чтобы потом не разнести их в пылу сражения) двигайтесь в деревню. Если все африканские деревни похожи на эту (а в ней в каждом дворе вместо колодца – нефтяной насос), то хорошо же там люди живут! Вам нужно всего лишь остановиться в самом начале деревни и в течение нескольких минут поливать огнем все объекты, с наличием которых на поле боя не согласна система распознавания «свой-чужой». В заключение взорвите два Т-80 (найдите их по карте) и, когда последует призыв о помощи (конечно же, ложный), проедьтесь по указанному на карте маршруту.



МИССИЯ 8: Broadsword

Очень сложная миссия. Обязательно в самом начале нужно уничтожить все вражеские вертолеты в пределах видимости. Затем, двигаясь по дороге, вы увидите впереди укрепления противника (группы танков и БМП). Не геройствуйте, а запустите в них все самолеты и артиллерию. Пока они будут обрабатывать цели, поднимитесь на холм и разделайтесь с врагами, пытающимися зайти вашей армии в тыл, а затем вернитесь на прежний курс и продолжайте уничтожение врагов.

КАМПАНИЯ 3: Monsoon Season

МИССИЯ 1: Paladin

Базу со всех сторон атакуют. Вам всего лишь нужно окопаться и палить во все стороны.

МИССИЯ 2: First Down

Цель миссии – достичь точки назначения, по пути уничтожив всех врагов. Сделать это несложно, главное – активнее использовать рельеф местности (помните, что Т-72 плохо стреляют вверх и их удобно атаковать с высоты).

МИССИЯ 3: High Noon

Это задание хоть немного поинтереснее. На первую группу врагов натравите авиацию, да и сами обстреливайте их, пока вам не скажут о приближении танков с фланга. После этого найдите подходящий холм, заберитесь на него и сверху, находясь в относительной безопасности, уничтожайте наступающих врагов.

МИССИЯ 4: Claim Jumpers

Еще одна миссия, не нуждающаяся в излишних комментариях. Единственный совет: когда внизу увидите вражескую базу, остановитесь и некоторое время стреляйте с места. Сначала вы уничтожите проезжающую внизу колонну, а потом снесете находящиеся с разных сторон вражеские вышки. Для завершения миссии уничтожьте всю вражескую бронетехнику, защищавшую базу.

МИССИЯ 5: Foothold

Всего лишь надо пробраться в деревню, уничтожив при этом всех врагов вокруг нее. Никаких сложностей в этом нет.

МИССИЯ 6: Hawkeye

Вначале никуда не двигайтесь: остановившись, методично обстреливайте вражеские танки. Когда врагов в поле видимости не останется, въезжайте в деревню. В ней сейчас идет яростное сражение ваших и вражеских пехотинцев, и поэтому по радару затруднительно получить полезную информацию. А полезная информация заключается в том, что за некоторыми зданиями до сих пор скрываются вражеские БМП, и их вам также нужно уничтожить.

МИССИЯ 7: Patience

Одна из немногих миссий, в которых почти невозможно погибнуть. Езжайте вперед, пока не окажетесь на вершине большого холма. Остановитесь на нем и наведите пушку на цель. Не открывайте



огонь, пока вам не будет приказано это сделать. После этого по очереди расстреляйте всех врагов, начиная с БМП.

МИССИЯ 8: Slingshot

Прямая противоположность предыдущей – очень сложная миссия. Сама ее задача не содержит ничего сложного (всего лишь перестрелять всех и занять заданную позицию), но выполнение этого несколько затруднено. Вражеские танки встречаются в большом количестве и спасти вас в этой миссии может лишь прочная броня и скорострельность. Один совет: не стоит ехать по дороге, окруженной холмами, так как враги, спускающиеся с них, смогут стрелять в вас, а вы в них – нет.

МИССИЯ 9: Feedback

Вам нужно разгромить вражескую базу. Двигайтесь осторожно, постепенно снимая засевшие на холмах танки. Далее дорогу блокирует отряд вражеских БМП, их лучше расстреливать на скорости. Справа после забора вы увидите вражескую базу, на которой находится большое количество танков. Удачи, артиллерия вам поможет!

МИССИЯ 10: Raven's wing

Первая группа врагов ожидает вас прямо впереди. По пути к вражеской базе вы встретите еще пару вражеских отрядов, причем один из них расположен весьма неудобно: перевалившись за холм, вам сразу нужно открывать огонь. Главное тут – не останавливаться. Тогда вы проскочите за группу врагов и, пока они будут терять драгоценное время, разворачивая пушки, их порубят на куски ваши союзники. После этого совсем скоро вы увидите базу. Она слабо охраняется, на ней нужно уничтожить пару вышек, самолеты и грузовики.

КАМПАНИЯ 4: Dervish Pass

МИССИЯ 1: Cavalry Call

Вначале двигайтесь очень осторожно, так как враги очень хорошо укрепились и с их позиций ваш путь прекрасно обстреливается. Как только доберетесь до их базы, можете вздохнуть с облегчением – все самое страшное позади. Далее ваши путевые точки проложены очень хорошо, так что вы без проблем разделаетесь и с вражескими бункерами, и с артиллерией.

МИССИЯ 2: Fortress

Ни в коем случае не надо двигаться по проложенному маршруту: из мясорубки, в которую вы попадете, живым не выбраться. Сразу посмотрите на радар и найдите ряд оранжевых точек. Езжайте туда и при помощи авиации уничтожайте колонну танков противника. Дальше на приличном расстоянии объезжайте руины, за которые сейчас идет бой, по пути уничтожая всех врагов. В итоге руины будут захвачены без вашей помощи, а ключевых целей останется всего две штуки. Найти их проще всего, вернувшись к началу и быстро проехав по всему маршруту.

МИССИЯ 3: Interception

Когда злые враги окружили со всех сторон одну из баз Китая, ее командующий засуетился и вызвал вас. Надо прийти на выручку, по пути разнеся всех врагов. Вначале сбейте максимальное число вертолетов и разбейте пару танков, атакующих бункер. Затем отправляйтесь по путевым точкам. Не обращайте внимания на видимых на радаре врагов, даже если они помечены оранжевым цветом; обстреливайте только тех, кто находится в зоне видимости; не уходите с дороги! После сражения на самой базе расчистите ее окрестности от танков и БТР'ов.

МИССИЯ 4: Flashback

Езжайте вперед вместе со всеми, но, как только станут видны танки и БТР'ы, остановитесь. Надо прикрыть свои силы, иначе они погибнут. Уничтожьте всех в пределах видимости (не забудьте о вертолетах), а затем, ориентируясь по карте, найдите и разнесите все ключевые цели.

МИССИЯ 5: Dreadnought

Сначала обгоните остальную колонну и уничтожьте несколько БМП, а затем езжайте вместе со всеми, но, как только увидите выползающие на холм справа танки, остановитесь и обстреливайте их. К моменту, когда вы приедете на вражескую базу, все ваши танки уже погибнут. Этого достаточно, чтобы понять: ломиться напролом нельзя. С малой скоростью сползая вниз, постепенно отстреливайте всех, кого можете заметить. Учтите: даже пехота вооружена ПТУР'ами!

МИССИЯ 6: The Posse

Задача – уничтожить всех противников в районе. Учитывая полный пофигизм вражеских вертолетов и большое число задействованных сил союзников, проблем у вас не будет. Главное – не держитесь кучно: в районе работает артиллерия.

МИССИЯ 7: Scavenger Hunt

В этой миссии пару танков из отряда лучше по-джентельменски пропустить вперед, иначе Т-34 и БМП разделают вас еще на подступах к базе. Врагов действительно много, но не только это способно остановить ваше продвижение к базе. По пути вы увидите противотанковое ограждение. Обгоните остальных и пересеките его первым, после чего быстро развернитесь и отступите. То место, куда вы могли только что заехать, накроет вражеская артиллерия. Но у вас будет шанс отплатить врагам той же монетой: на базе врага многие противники стоят кучно. Надеюсь, не надо объяснять, что с ними делать.

МИССИЯ 8: Double Down

Самое сложное – это продержаться пару минут с начала миссии. В это время с двух сторон вас будут атаковать наступающие танки и бронетехника. Затем враги остановятся, а вы получите возможность аккуратно выбраться с базы (езжайте прямо, нечего беспокоить толпу врагов слева) и перебить тех противников, которые являются целями для данной миссии.

МИССИЯ 9: Hill 419

Ваша задача – уничтожить практически все вражеские силы (несколько десятков танков и БТР'ов). И хотя союзников много и они будут вам помогать, помучаться придется. Проблема не в том, чтобы разбить врагов, а в том, чтобы найти их. Никаких подлостей и засад в миссии не предусмотрено.

МИССИЯ 10: Brimstone

На вашем пути встретятся три крупных препятствия. Первое – несколько

БТР'ов, блокирующих дорогу неподалеку от места старта. Аккуратно переваливаясь через холм, по очереди расстреляйте всех. Второе встретиться несколько позже, состоит из танков и БТР'ов. С некоторой вероятностью к моменту вашего прибытия там уже будут ваши войска, и задача упростится. А третья линия обороны врага, состоящая из всего, что только может ездить, находится около въезда на ядерную электростанцию. Атакуйте, постепенно вылезая из-за холма и расстреливая врагов. Нельзя стрелять в ядерную электростанцию и опаздывать (на миссию дается 20 минут).

КАМПАНИЯ 5: Operation Yeti

МИССИЯ 1: Betrayal

Двигайтесь по дороге и, когда доедете до места, где она резко уходит вниз, остановитесь. Внизу находится вражеская бронетехника, ее нужно уничтожить. Когда это сделаете, просто оставайтесь на месте и ждите. Через некоторое время далеко впереди появится первый Т-72, затем второй, третий. Вскоре они уже будут лезть по всему фронту. Не сходя с места, стреляйте, стреляйте и стреляйте, пока не перебьете всех врагов.



МИССИЯ 2: Martial Law

Тактика та же, что и в предыдущей миссии. Только расстреливать врагов с пригорка придется в двух местах. В первый раз это случится на полпути к вражеской базе, во второй раз – на самой базе.

МИССИЯ 3: Road Hogs

Основное затруднение заключается в том, что миссия, по сути, жестко ограничена во времени. Если вы быстро не уничтожите всех врагов на дороге, то погибнут охраняемые вами грузовики. Поэтому езжайте вперед, не задерживаясь. Поскольку большинство врагов при вашем приближении запускает дымовые шашки, стрелять придется самостоятельно. А при первой возможности вызовите авиацию и примените артиллерию.

МИССИЯ 4: Trailblazer

Задача – найти местную железнодорожную станцию. В принципе, если действовать по обычной тактике (регулярно останавливаться и обстреливать всех появляющихся врагов), то пройти ее можно достаточно быстро. Первую такую огневую точку нужно устроить около своей базу, наверху (снять БТР'ы, Т-34 сзади и Olifants), вторую – по пути к ж/д станции (уничтожить большое число БТР'ов и танков на холме), а третью – практически рядом со станцией (все, что движется).

МИССИЯ 5: Grand Central

От вас ничего сложного не требуется: пару раз придется стрельнуть в начале миссии, а дальше все произойдет автоматически. Когда, получив сигнал о помощи, вы прибудете к месту боя, то увидите, что внизу стоит отряд вражеских танков и явно дожидается вас. Остановитесь и ждите. Через некоторое время их накроет ваша артиллерия. Затем отправляйте на станцию. Доехать до нее вы, скорее всего, не успеете – миссия завершится раньше.

МИССИЯ 6: Crossroads

По сравнению со следующей эту миссию еще можно назвать сложной. По крайней мере, от вас требуется умение забраться на холм, заселенный четырьмя БТР'ми. Затем остановитесь на месте и меланхолично обстреливайте выползающие на вас цели. В момент времени, когда со всего холма уже невозможно достать никаких врагов, нужно двигаться вперед, уничтожая по пути одиночные танки и БТР'ы.

МИССИЯ 7: The Dragon

Не двигаясь с места, всю миссию нажимайте комбинацию «прицел-огонь».

МИССИЯ 8: Speak no Evil

Скучноватая миссия. Рельеф работает на вас, с количеством танков проблем нет, а враги страдают безмозглостью. Единственная рекомендация: вначале двигайтесь с общей толпой, а когда начнется пальба, забирайтесь на холмик справа от дороги и с него обстреливайте врагов. После этого вернитесь обратно и езжайте уже по своему маршруту.

МИССИЯ 9: Liberty Bell

До базы, думаю, вы доберетесь без особых проблем. Если же проблемы все-таки возникнут, то, может быть, не стоит торопиться? Ваши войска и так расчистят проход. А на самой базе вас ждет разочарование: собравшиеся в кучу танки противника нельзя накрывать артиллерией, иначе жертвы среди мирного населения превысят все допустимые пределы. Так что остается действовать по старинке, паля из старой доброй 120-миллиметровой пушки.

МИССИЯ 10: The Prize

Это самая сложная миссия во всей кампании. Если вы пройдете ее, то практически пройдете всю игру – последняя пара миссий очень проста. По мере продвижения к нефтяным вышкам вы встретите ожесточенное сопротивление, и лучше для вас будет, если после сражения с первыми же вражескими силами вы остановитесь и подождете подкрепления. Что касается непосредственно штурма базы, то рекомендации из прежней миссии остаются в силе: не применяйте артиллерию, не стреляйте по вышкам и вообще ведите себя крайне осторожно.

МИССИЯ 11: Armageddon

Такое громкое название – и такая банальная миссия! Большой отряд ваших сил обеспечит вам победу в любом случае, но все же лучше атаковать вражескую базу со склона холма. Если после удачного штурма миссия не завершится, то вам стоит поездить по округе и поискать еще не уничтоженные вражеские танки.

МИССИЯ 12: Final Stand

Еще одна достаточно простая миссия. Двигайтесь вместе с основным отрядом, а время от времени, найдя удобные позиции, останавливайтесь и с них обстреливайте врагов до окончательной победы.

Удачи!

Сергей Пуриков

SU–27 FLANKER 2.0

Первая часть игры, равно как и ранние бета-версии второй, отличались, мягко говоря, несколько повышенными системными требованиями. Поэтому вам, наверное, будут понятны мысли и эмоции автора, вычитавшего на коробке содержательное «Pentium 200, 32 Мб RAM». Pentium 200! Ну-ну... Вечно наплетут с три короба, а потом – галоша. По приезде домой обнаружилась одна весьма интересная деталь: играть-то, оказывается, можно. Правда, на среднем уровне детализации; все потуги повысить качество картинки, а вместе с тем и «експиеренса», сводятся на нет кряхтением винта и предсмертными хрипами 3D-ускорителя. И главное – непонятно почему. То ли облака снаружи спрайтовые, а внутри сплошь воксельные, то ли самолеты противника прежде, чем сдвинуться хотя бы на одну точку, решают в уме дифференциальное уравнение... Игра графически аскетична и вместе с тем тормознута...

Хотя зря я так. Графическое оформление не столь плохо, как могло бы быть, но слишком уж много общего с первой частью. Дома, фабрики, заводы, припаркованные автомобили и неприкаянные «Икарусы», танки и БТР'ы, не говоря уж о комплексах ПВО, самолетах и кораблях – увы, все почти то же самое. Немногочисленные новинки – лишь капля в море, не играющая никакой роли. Хорошо хоть текстуры и карты местности обновили. Спецэффекты хоть и не лучшие, но на все сто процентов отрабатывают положенную им роль. По мнению автора, разжиревшего и охамевшего от общения с Fly!, Flight Unlimited III и Flight Simulator 2000, в SU-27 плохо прорисовано небо. Кучевые облака выглядят как-то по-мультяшному и совершенно не вписываются в общий пейзаж. Хотя сами знаете – на вкус и цвет... Имитация различных погодных явлений по-прежнему слаба; с другой стороны, если вы зададите себе в лоб вопрос «А нужно ли это военному симулятору?», далеко не факт, что ответ будет положительным.

Управление не изменено, а скорее переработано. Переработано настолько, чтобы человек, знакомый с первой частью, на десятой минуте общения с игрой чувствовал себя как дома. Новичкам, само собой, придется несколько повозиться, тем паче что разработчики, мягко говоря, не постарались создать сколько-нибудь внятный туториал и справочный материл. Взамен пожинаем плоды «мультимедиазации» всех и вся – гнусавый диктор читает по бумажке: «Нажмите на клавишу А, и будете паинькой». Как уходить из-под огня, использовать системы РЭБ и считывать показания с «березки», каково назначение различных приборов в кабине – во всем этом придется разбираться самостоятельно.



Притянутый за уши сюжет повествует нам о страшной сказке, грозящей стать реальностью в самом скором будущем: «гарны хлопци», побачив, що цэ такэ Черноморский флот, объявили его своей собственностью. Москва же пообещала «устроить санитарный кордон» (с), «защитить интересы Родины» (с), «замочить в сортире» (с)... – в общем, не на шутку расстроилась. Дальше вообще бред больного проамериканца: Россия заключает союз с США, а украинцы якшаются по полной программе с турками. Все это придумано с единственной целью: показать, что в игре принимают участие большое количество советских ЗРК, кораблей и самолетов (и гражданских и военных), а также ведущая американская техника, и объяснить, почему военные действия происходят в столь удобном месте, как побережье Черного моря. Район – сказка: и горный ландшафт вполне подходит для создания интересной игры, и большая лужа, в которой могут в свое удовольствие плескаться российско-украинские корабли, – все интересные стратегические точки присутствуют. Поскольку американцы в данном конфликте явно лишние, их наземной техники совсем мало и сводится она, в основном, к танкам и бронетранспортерам, флот же отсутствует как класс. Турков вообще кот наплакал. В результате имеем: «Все то же плюс вид сбоку».



Редактор миссий практически не изменился. Кнопочки покрасивее, да чуть больше возможностей. (И подумать только! Всего-то надо было пару-тройку глюков исправить.) Наконец-то появилась возможность создавать собственные кампании, что, согласитесь, не может не радовать.

Имитация авионики и бортовых систем с каждым годом становится все лучше и лучше – глядишь, в пятой версии будет прямо как в настоящем SU-27. Чуть-чуть дегтя: новый трехмерный виртуальный кокпит не позволяет нормально смотреть на приборы – показания «Березки» воспринимаются с большим трудом и даже индикаторы, расположенные ближе к верхней части приборной панели, выглядят смазанными.

Итог. Перед нами старый добрый «Фланкер» с частично обновленной графиков и слегка измененным интерфейсом, новыми самолетам и багами (куда уж без них). В целом хорошая, почти отличная работа. Если вы с удовольствием играли в первую часть игры, то обязательно раздобудьте продолжение. Оно того стоит.

Описание

Первый «Фланкер» для многих был культовым авиасимулятором по многим причинам, и одна из них заключалась в том, что на фоне общей массы подобных игр он выделялся более правильно скопированными бортовыми системами, авионикой, ТТХ, летными моделями. Вторая часть игры недалеко продвинулась вперед



по сравнению с оригиналом в этом направлении, и может быть, создатели правы в том, что остановились на достигнутом. И первый, и соответственно, второй «Фланкеры» на сегодняшний день являются самыми точными, сложными и правдивыми авиасимуляторами.

Американское вооружение против советского. Причем США воюет не против ЗРК «Бук», «Оса» и тому подобных, выпущенных десятилетия назад, а против нашей современной техники, используя при этом свою современную технику. ТТХ (тактико-технические характеристики, если кто еще не понял) переданы весьма точно, а вся игра идет, иногда заслоняя собой действия игрока. Вы не можете быть одновременно на всей линии фронта, не можете отражать все атаки врага. Вы возмущаетесь, глядя на десяток отметок о целях на локаторе. Вы наводитесь на первого супостата, дожидаетесь подтверждения на поражение, выпускаете свои ракеты и уворачиваетесь от вражеских. Через пять минут в этом районе кипит яростный воздушный бой, ясное августовское небо рассекают трассеры пуль, проносятся мимо, оставляя за собой длинный дымовой след ракеты и самолеты, взрываются союзные и вражеские машины, катапультируются пилоты. Война как война, все это мы уже видели. Но вместе с этим та же самая война идет и на двести километров севернее, и на двести километров южнее. Вдруг в наушниках раздается яростный вопль «Первый, первый, у тебя F-16 на хвосте, я могу снять его, держись», и прежде чем вы успеваете что-либо сделать, пулеметная очередь в момент превращает в тучу лохмотьев ваше правое крыло. Самолет сразу заваливается влево, вспыхивает вытекающее топливо и вот-вот рванет бак и вы катапультируетесь... Это конец? Нет, бой продолжается. И здесь, и на двести километров севернее, и на двести километров южнее.

Вот так. Вы – один из многих, и никакой не супергерой. Вам не дано изменить мир, не дано разом переломить ход войны и сбивать каждой ракетой по самолету. Корпус вашей машины сделан не из титана и не из стали, а большей частью – из авиационного алюминия, и с этим придется смириться. Одно попадание ракеты – это смерть в девяти из десяти случаев. Отказ систем... Вы будете рады, что самолет после обстрела из зенитного комплекса противника не развалился в воздухе, а всего лишь лишился радара или гидравлики. После завершения миссии вам принесут отчет об операции (обязательно принесут, командование найдет вас, где бы вы ни были на этом или на том свете), из которого вы узнаете, что где происходило и удалось ли достичь цели задания. Вы сбили пять самолетов и вернулись на базу? Поздравляю. Но сбили ли вы те самолеты, которые непосредственно угрожали вашим бомбардировщикам и штурмовикам, надежно ли вы их охраняли? Ведь оказаться не в том месте не в то время – тоже провал.

Миссии в СУ-27 сложные как раз по этой причине. Часто затруднительно определить, стоит ли сбивать летящие впереди и не подозревающие о вашем присутствии «Миги» или нужно все бросить и лететь к энному навигационному пункту, где, быть может, сейчас и происходит настоящее, жизненно важное сражение. Этому – умению определить, где находятся настоящие цели, а какие просто отвлекают вас – почти невозможно научить. Но остальное, что в наших силах, мы сделаем.

Основы

Приборы

Несмотря на то, что разработчикам все же удалось сделать вид на приборы максимально неудобным, все равно приборная панель во «Фланкере 2» остается весьма приятной и информативной. Это вам не набитый электроникой американский F-22, тут все намного приятнее, намного роднее. Пожалуй, самый «продвинутый» объект здесь – это МФД (многофункциональный дисплей) справа. В зависимости от ситуации он может передавать вам показания радара, показывать карту или показания с системы наведения бомб и ракет. Ниже его расположен ряд индикаторов, верхний из них – индикатор включения станции активных помех. Горящие рядом цифры показывают количество дипольных отражателей и термоловушек на борту самолета.

Индикатор СПО «Береза» (система предупреждения об облучении) и СПП (система предупреждения о пуске) расположен ниже. На нем отображаются данные об источниках облучения и о запущенных ракетах.

Левее расположен топливомер. Вертикальная полоса слева показывает количество топлива, если его меньше 5 000 килограмм; если же его больше, то дополнительное количество (до 9 000) показывается правой полосой. Цифры сверху показывают, сколько километров сможет еще пролететь ваш самолет.

Два горизонтально расположенных одинаковых прибора слева показывают температуру двигателей (соответственно левого и правого). При возгорании одного из них загорается соответствующий индикатор снизу. Кстати, еще левее ниже расположены индикаторы повреждения САУ и гидравлики. Обо всем этом подробнее – в разделе «Повреждения».

Выше находится ряд очень важных приборов (справа налево): тахометр, вариометр, авиагоризонт, спидометр и последний сдвоенный прибор, показывающий перегрузки (справа) и угол атаки (слева). Разберемся по порядку.

Тахометр показывает количество оборотов двигателя. Когда его значение превышает 10, включается форсаж (загораются две лампочки «форс» сверху). Если значения хотя бы одной из стрелок тахометра упали ниже 6 (600 оборотов в минуту), то это означает прекращение работы одного из двигателей.

Вариометр показывает вертикальную скорость вашего самолета.

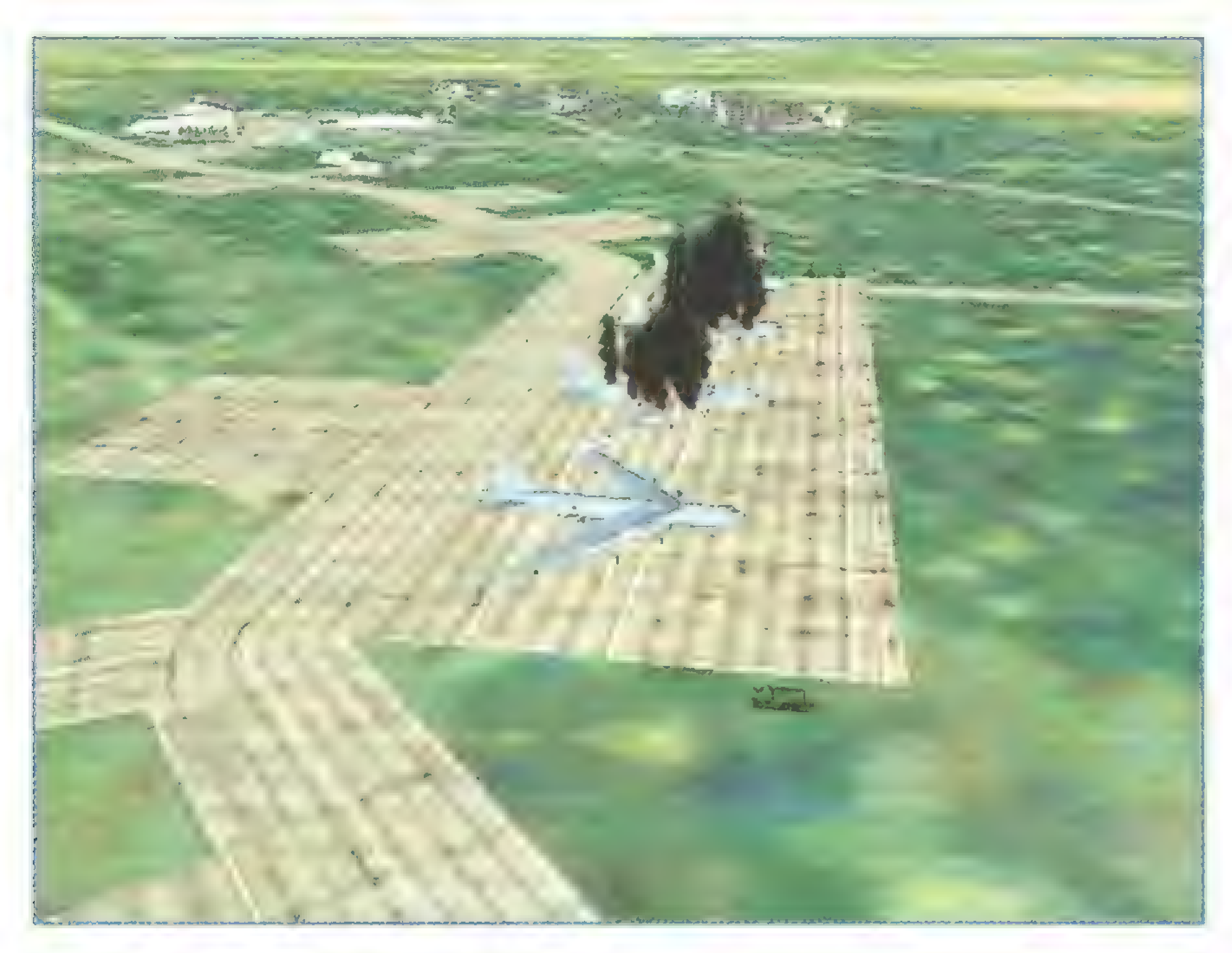
Авиагоризонт позволяет вам определить тангаж самолета (вертикальное отклонение от уровня горизонта) и крен (отклонение влево или вправо).

Спидометр показывает скорость самолета (крупные деления соответствуют сотням км/ч). Число в центре прибора показывает скорость относительно скорости звука (мах). Су-27 может достигать скорости в 2 маха.

Индикатор перегрузок показывает, грубо говоря, ускорение нормального падения на борту вашего самолета в g (g=9.8 м/с^2, если кто забыл). При перегрузках больше 4 экран покраснеет (кровь приливает к голове летчика), больше 6 – пилот может потерять сознание.

Угол атаки – угол между продольной осью самолета и вертикальной проекцией направления полета. Большой угол атаки (больше 25 градусов) приводит к ухудшению управления самолетом и резкой потере скорости. Обратите внимания, что угол





атаки увеличивается не только в случае, когда вы задираете нос самолета кверху, но и когда вы резко поворачиваете.

Теперь разберемся с приборами и индикаторами во втором ряду. Слева направо: индикатор положения закрылков, радарный высотомер, барометрический высотомер, гирокомпас. Закрылки в игре могут находиться лишь в двух положениях – убраны или выпущены, поэтому индикатор не особо важен. А вот с высотомерами нужно разобраться подробнее. Если вы помните мой предыдущий рассказ о Flight Simulator 2000, то, может быть, обратили внимание, что на «Цессне», оборудованной лишь барометрическим альтиметром, приходится перед вылетом корректировать его на значение высоту аэродрома (чтобы при нахождении на земле он показывал 0), затем при достижении 3 000 футов (порядка километра) вновь вносить коррекцию (дабы теперь он показывал уже не относительную, а абсолютную высоту, то есть высоту не над землей, а над уровнем моря) и производить обратную операцию перед посадкой. В Су-27 таких проблем у вас не будет, поскольку он оборудован радарным высотомером, показывающим относительную высоту и барометрическим высотомером, всегда показывающим высоту относительную. При посадке следует пользоваться первым, при свободном полете – вторым.

Гирокомпас также, в отличие от подобного прибора на «Цессне», не будет вас беспокоить своими проблемами. Летите спокойно: он всегда будет показывать истинное направление полета самолета. Кстати, обратите внимание: под ним расположен тумблер «прецессия коррекция». В игре он недоступен, но, видимо, всегда находится во включенном положении. Зато рядом с ним расположена кнопка «ТРИМ.Н.» с помощью которой можно установить триммер в нейтральное положение.

Осталось совсем ничего. Под барометрическим высотомером находятся индикаторы работы автопилота (АВТО) и стабилизатора высоты (Нстаб). И, наконец, слева снизу схематически нарисован самолет и расположен ряд индикаторов. Индикаторы таковы: верхний – выпуска тормозного щитка, круглый в центре самолета – тормозного парашюта, сверху от крыльев – предкрылков, снизу от крыльев – закрылков, три снизу – шасси.

Взлет

Будем считать, что вы только что вернулись с задания, заправились и перевооружились и вновь подготовились к взлету. Для начала проверьте, выпущены ли закрылки, убраны ли воздушные и колесные тормоза, есть ли на борту топливо (если нет, заправьтесь при помощи клавиши **«L»**), после чего плавно увеличьте мощность двигателя до половины взлетной. Если самолет никуда не сносит с полосы, то включаем полную мощность (не форсаж!) и взлетаем, в противном случае корректируем курс клавишами **«Z»** и **«X»**. Сразу после взлета убираем шасси, а затем, убедившись, что самолет стабильно набирает высоту, и закрылки.

Взлет с авианосца отличается не сильно. Взлетать обязательно надо на форсаже и с выпущенными закрылками, максимально долго удерживая машину на колесных тормозах (**«W»**), и сразу после отрыва самолета от палубы убирать шасси. Набрав скорость порядка 300 км/ч, уберите форсаж, а затем на высоте порядка километра – закрылки.

Горизонтальный полет

Тут мы рассмотрим первый режим работы ЖКИ (жидкокристаллического индикатора), он же HUD, и МФД – режим навигации. В случае, если этот режим уже включен (что наиболее вероятно), слева снизу на ЖКИ должны гореть буквы «НАВ». Если это не так, то нажмите один раз клавишу **«1»**.

На МФД при включении этого режима показывается условная карта местности, на которой изображены аэродромы, путь полета и навигационные пункты (НП). Масштаб можно изменять клавишами **«-»** и **«+»**. По умолчанию после взлета вы летите к первому НП, достигнув его, следуете ко второму и так далее. Слева сверху на ЖКИ показывается ваша текущая скорость (крупные цифры), а выше нее – скорость, с которой по программе полета должен лететь самолет при достижении следующего НП. Аналогично, справа сверху показывается текущая и рекомендуемая высота. Сверху посередине показан курс вашего самолета. Круг показывает направление на следующий НП и позволяет вам ориентироваться, не смотря каждую минуту на карту. Расстояние до следующего пункта можно узнать снизу посередине.

Выбор следующего НП производится клавишей **«Тильда»**. Автопилот включается клавишей **«A»** и автоматически ведет вас по всем пунктам. Режим стабилизации (полет на данной высоте по текущему курсу) включается клавишей **«H»** и зачастую очень удобен. Клавиши **«Ctrl-A»** ускоряет течение времени, **«S»** возвращает нормальный ход времени и, при повторном нажатии, включает паузу (для выключения ее еще раз нажмите **«S»**).

При горизонтальном полете следите, чтобы ваша скорость не падала ниже 300 км/ч – это может привести к сваливанию самолета в штопор.

Посадка

При повторном нажатии клавиши **«1»** режим «НАВ» меняется на «ВОЗВ», а потом и «ПОС». «ВОЗВ» – это режим возвращения на базу, с которой вы вылетели, «ПОС» – посадка на ближайшем аэродроме. Для того чтобы совершать посадку, следует включить либо режим «ПОС», либо в режиме «НАВ» долететь до аэродрома назначения, либо вернуться к базе при помощи режима «ВОЗВ». В любом из этих случаев у вас будет два варианта: доверить удержание курса и высоты автопилоту (**«A»**) или сажать самолет самостоятельно. Рассмотрим второй вариант.

В центре на ЖКИ появится информация с радиолокационной системы посадки. Вертикальная полоса показывает отклонение от глиссады по горизонтали, горизонтальная – по вертикали, то есть по высоте. Если вертикальная полоса находится слева от центра, то это означает, что глиссада находится слева от самолета и для выхода на нее вам нужно повернуть налево, а затем, когда полоса окажется в

центре, развернуть самолет на полосу. Таким же образом вы можете контролировать высоту: если горизонтальная полоса выше центра, значит, вы заходите слишком низко (слева снизу от ЖКИ загорится красная лампочка), если ниже – слишком высоко. Справа сверху показывается рекомендуемая высота, слева сверху – скорость полета. Для быстрого торможения используйте тормозной щиток (не забудьте впоследствии его убрать). Сбросив скорость примерно до 400 км/ч, выпускайте закрылки, а когда до полосы останется порядка 10 км – шасси. Сразу после касания полосы зажмите клавишу **«P»** (выпуск тормозного парашюта) и затем тормозите колесными тормозами (**«W»**). Главное – не допустить сваливания самолета: если вы идете слишком низко или скорость слишком мала, то не геройствуйте и, включив полный газ, уходите на второй круг.

Сваливание самолета

При слишком большом угле атаки самолет нередко сваливается и все заканчивается либо потерей управления, либо штопором. В первом случаем симптомы таковы: высота быстро падает, скорость, несмотря на полный газ или даже включенный форсаж, не набирается, а система предупреждения постоянно кричит: «Слишком большой угол атаки». В этом случае не пытайтесь управлять самолетом, просто отпустите джойстик, и через некоторое время самолет сам вернется в устойчивое положение.

Если истребитель свалился в штопор, то переведите газ в холостой режим (полностью его уберите) и при помощи клавиш **«Z»** и **«X»** компенсируйте вращение самолета. После этого аккуратно прибавьте газ и начинайте набирать высоту.

Если высота окажется меньше 500 метров, то в любом из этих случаев катапультируйтесь (несколько раз нажмите **«Ctrl-E»**).

Атака воздушных целей

ДВБ

Если расстояние до вражеского самолета находится в пределах от 25 до 150 километров, то захват цели и пуск ракеты производится при помощи режима ДВБ (нажмите клавишу **«2»**). Включите радар (клавиша **«I»**), и в случае, если какие-либо цели находятся в зоне обзора радара самолета, то вы увидите их на ЖКИ в виде горизонтальных полосок. При помощи клавиш **«,»** (влево), **«.»** (вверх), **«/»** (вправо) и **«;»** (вниз) наведите квадрат на ЖКИ на цель и нажмите **«Tab»**. После этого на МФД вы увидите достаточно подробную информацию о находящихся в этом районе целях. Если они изображены в виде треугольника (полоса в одной из вершин показывает направление полета), то это вражеские самолеты, поэтому еще раз нажмите **«Tab»** (взятие цели на сопровождение), выберите тип ракеты **«D»** и произведите пуск (**«Пробел»**) (если горит надпись «ПР»). Если же этой надписи нет, то посмотрите на вертикальную полосу слева. На ней треугольником обозначается текущее расстояние до цели, а двумя (или одной) горизонтальными полосами – расстояние, на котором можно пускать эти ракеты. Как только треугольник достигнет верхней полосы, вы сможете атаковать врага. Но не спешите. Ниже стрелкой показывается направление полета вражеского самолета. Если он летит от вас, то у вашей ракеты при любом раскладе хватит топлива, чтобы достигнуть врага. Если он летит влево (вправо) или на вас, то немного подождите: резко развернувшись, он на форсаже сможет уйти за пределы досягаемости вашей ракеты. Но и не тяните очень долго – враг почти наверняка уже засек ваш самолет и скоро может сам обстрелять вас.

БВБ

Этот режим наведения используется для захвата воздушных целей, находящихся на расстоянии 25 километров или меньше. Нажмите клавишу **«3»**, добейтесь того, чтобы широкая вертикальная полоса совпала с целями, и нажмите **«Tab»**. Затем клавишей **«Tab»** выберите нужную цель, проконсультировавшись с МФД, и произведите пуск ракеты (**«Пробел»**). Этот режим используйте, когда нужно захватить или опознать группу целей.

Нажав клавишу **«4»**, вы включите другой режим наведения. Маневрируя самолетом, добейтесь того, чтобы цель находилась в кружке посередине, нажмите **«Tab»** два раза и запускайте ракеты. Этот режим используйте, когда надо быстро захватить определенную визуальную цель.

ФИО

Этот режим использует систему наведения ракеты и очень полезен, когда на самом самолете барахлит радар. Наведение и пуск ракеты аналогичны тем же действиям в режиме, вызываем клавишей **«4»**, с той лишь разницей, что фиО включается клавишей **«5»**. Дальность захвата целей – от визуального до максимального.

ШЛЕМ

Шлем позволяет захватывать визуальные цели, не прибегая к маневрированию самолета. Этот режим наведения включается клавишей **«6»**. Затем, поворачивая голову (клавиши на цифровой клавиатуре), захватите цель при помощи клавиши **«Tab»**, посмотрев на МФД, убедитесь, что она вражеская, и произведите пуск ракеты.

Атака наземных целей

В зависимости от типа наземной цели и вида ракеты (бомбы) этот процесс будет несколько разным. Например, для уничтожения вражеских радарных установок достаточно просто выбрать нужный тип ракет и клавишей **«Tab»** выбрать цель. А вот при сбросе бомб и запуске противокорабельных ракет процесс сильно отличается.

Включите режим «ЗЕМЛЯ» (клавиша **«7»**) и радар **«I»** (некоторые ракеты земля-воздух не требуют его включения), выберите нужный тип вооружения (**«D»**). На МФД вы увидите нечто, напоминающее зеленый треугольник. На самом деле это видеоизображение, на котором показана некоторая территория впереди самолета. Один раз нажмите клавишу **«+»** для увеличения изображения, и вы, скорее всего, увидите какие-нибудь крупные объекты: реки, дороги, берега озер. Клавишами **«,»**, **«.»**, **«/»** и **«;»** (см. наведение в режиме ДВБ) наведите камеру на цель и вновь увеличьте изображение, может быть, так надо сделать несколько раз. Снова подкорректи-



руйте прицел и нажмите клавишу **«Tab»**. Цель захвачена.

Теперь обратимся к ЖКИ. В случае, если вы атакуете противника ракетами, просто запустите их. Если же речь идет о сбросе бомбы, то обратите внимание на прямоугольник, расположенный, скорее всего, снизу по центру экрана. Если он перечеркнут, то это обозначает, что при данном направлении полета вы не сможете поразить цель. Поэтому подкорректируйте свой курс.

Слева на вертикальной шкале треугольником показывается расстояние до цели, две горизонтальные полосы определяют район, на котором возможен сброс бомбы. Иногда этот отрезок очень мал, поэтому до достижения верхней отметки треугольником зажмите клавишу **«Пробел»**, и как только сброс бомбы будет возможен, она будет запущена.

Активные помехи

Основная ошибка, совершаемая игроками, заключается в том, что они верят в свою полную защищенность при полете с включенным постановщиком активных помех. Да, на экране солдата, управляющего ЗРК (зенитно-ракетным комплексом) или РЛС, в этом случае сигнал, отраженный от цели, от сигнала помехи выделить будет непросто (кстати, активные помехи включают в себя целое семейство различных помех, начиная от заградительных и заканчивая ответными или уводящими по дальности). Но с каждым, абсолютно с каждым видом помехи можно бороться. Пространственная, временная и амплитудная селекция, изменение частоты работы станции, использование многочастотных зондирующих сигналов – это далеко не полный арсенал оператора наведения РЛС или ЗРК. Даже зеленый новичок определит и компенсирует передаваемую вами помеху за считанные секунды. Кроме того, большинство помех ставится на частоте, соответствующей частоте работы станции. Так что вывод напрашивается сам собой: нажимать клавишу **«E»**, включая таким образом постановщик активных помех, нужно сразу после того, как засекут ваш самолет, и как только система наведения врага соберется, помехи надо выключать.

Противоракетное маневрирование

На борту вашего истребителя есть дипольные отражатели (chaff) и термоловушки (flares). Первые позволяют сбить с толку вражеский радар, вторые - отвлечь тепловые ракеты. В игре при нажатии **«Q»** включается система, сбрасывающая с некоторой периодичностью оба типа контрмер (не забудьте выключить ее, как только опасность исчезнет). Но одного этого явно недостаточно для того, чтобы вражеская ракета пролетела мимо.

Для начала скажу, чего делать не стоит. В большинстве случаев не стоит лететь точно на вражескую ракету или точно от нее - держите ее сбоку (хотя исключения бывают, о них чуть позже). Полет от ракеты на форсаже в надежде на то, что она выработает все свое топливо прежде, чем достигнет вас, срабатывает крайне редко и только с ракетами, пущенными с большого расстояния. Не нужно выключать двигатель при уходе от ракеты с тепловым наведением, надеясь, что она потеряет цель - выключите двигатель у автомобиля и посмотрите, сколько после этого он будет остывать.

При уходе от ракеты, атакующей вас сбоку, главное - в нужный момент выйти из конуса ее наведения. Попросту говоря, вам нужно резко дать штурвал от себя или на себя. В большинстве случаев ракеты оказываются менее маневренными, чем самолеты.

Полет на ракету со сбросом термоловушки или отражателей и резкий уход в сторону на небольшом расстоянии от нее также срабатывает достаточно часто. Весьма эффективен такой маневр, как наворачивание кругов. Как только увидите, что в вас идет ракета, сразу начинайте поворачивать в какую-либо сторону и делайте это до тех пор, пока система предупреждения не прекратит пищать. Маневр хорош тем, что выполнить его может даже новичок. Все же иногда он не помогает.

Уход от тепловой ракеты на солнце обычно не дает требуемого результата. Вероятность того, что ракета промажет, слишком мала. Выключение радара при уходе от любой ракеты практически ничего не дает.

Напарники

Отвратительно. Неудобно. Криво. Погано. Когда правый двигатель уже давно сдох, а все остальные системы дышат на ладан, когда после получаса борьбы с попыткой самолета завалиться набок или лететь вертикально вниз уже видишь перед собой огни ВПП и думаешь, что все самое страшное позади, появляется ОН. Нет, не вражеский истребитель или зенитно-ракетный комплекс, а ОН, подлый предатель, неуч и вредитель. ОН – это напарник. Он неожиданно появляется где-то справа сверху на расстоянии двадцати метров от вашей машины и, аккуратно вырулив, оказывается прямо перед вами со скоростью километров на шестьдесят в час меньшей. Последнее, что вы видите, – это как ЕГО хвост въезжает в вашу кабину, сокрушая все на своем пути... В ту минуту хочется произнести в ЕГО адрес эпитеты посерьезнее указанных выше.

В целом итог такой: напарники – идиоты, но и на них можно найти управу. Только для начала рассмотрим основные команды, а уж потом немного поговорим о тактике их использования.

Insert: идти плотной/редкой группой;
Home: приказ приблизиться и встать в строй;
End: отправить напарника на задание;
Del: отправить напарника на задание, после выполнения которого он вновь присоединится к вам;



[: атаковать мою цель;
]: прикрыть с шести часов.

Как и обещано, переходим к тактике и подробным разъяснениям, как выжить в этом непростом мире. Напарников может быть несколько, и приказы им отдаются по очереди. То есть, если вы последовательно отдаете приказы сбить врага и прикрыть вас с шести часов, то первый достанется первому напарнику, а второй, соответственно, второму (а если он, к примеру, занят, то третьему). Пока напарник не выполнит данное вами задание, назад он не вернется и команды воспринимать не будет.

Клавиши **«End»** и **«Del»** очень похожи. Перед тем как нажимать на них, посмотрите, какой НП указан в режиме навигации. Ваши напарники начнут самостоятельное выполнение задания с него. К примеру, если вы уже видите перед собой цель и находитесь у четвертого НП, а система навигация нацелена на первый, то после отдачи приказа пилоты сначала полетят к первому, и лишь потом ко второму, третьему и так далее – вплоть до момента атаки цели. Затем он либо полетит дальше и совершит посадку, либо вернется в строй (в зависимости от приказа). С одной стороны, эта запутанность с НП неудобна (каждый раз приходится проверять, переключаясь в режим «НАВ»), но с другой, есть и определенное преимущество: вы можете, к примеру, сделать так, чтобы они атаковали до или после вас. При заходе на посадку также весьма удобно отправить его «на задание», заключающееся в повторном пролете пары последних пунктов. Тогда он, по крайней мере, не подрежет вас.

Задание атаковать цель вряд ли вызовет особые проблемы. А вот «прикрыть с шести часов» несколько интереснее. Надо отметить, что в СУ-27 обзор сзади сильно затруднен, да и радар работает только в передней полусфере. То есть вы совершенно не знаете, кто и зачем висит у вас на хвосте. Поэтому команду эту хотя бы периодически стоит применять в плане профилактики. Напарник может отказаться выполнять приказ, если какая-либо цель находится перед вами.

Сергей Пуриков

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Окончание.
Начало см. в предыдущем номере.

IV. GENGHIS KHAN

Великому хану Тамучину (более известному под именем Чингиз-Хана) удалось объединить разрозненные кочевые племена и создать колоссальную армию, покорившую всю Азию вплоть до границ Восточной Европы. Собственно, о татаро-монгольском иге русские люди знают не понаслышке. Вам предстоит повторить боевой путь Великого Завоевателя.

1. Crucible

Хан Тамучин начал с того, что объединил множество разрозненных племен.

Задача: навестить все племена и склонить их к объединению, выполнив их задания.

Направляйтесь к племени Ungirrads. Люди этого племени попросят вас принести им реликвию. Далее – к племени Kereyids. Те попросят 20 овец. К северу от их стоянки вы найдете 8 овец (группами 3+2+3). Еще севернее будет загон, охраняемый тремя конными лучниками из племени Kara-Khitai. Это племя ни на каких условиях не хочет присоединяться к Чингиз-Хану, так что придется этих конников убить. В загоне будет еще 8 овец. Отведите все 16 овец на стоянку Kereyids, а сами направляйтесь к известной вам стоянке Ungirrads. К северу от нее вы найдете еще 6 овец. Отведите и их. Kereyids присоединится к Чингиз-Хану, и вы получите еще 6 конных лучников и 2 монаха.

Объедините всех в одну армию и направляйтесь к стоянке племени Naiman. Путь очевиден – через брод к востоку от Kereyids. Перейдя через брод, сразу же сверните на северо-восток. (Если пойдете и дальше на восток, то наткнетесь на блокпост Kara-Khitai; конечно, его можно уничтожить практически без потерь, но к чему вам это?) Упершись в возвышенность, обойдите ее с востока. Люди из племени Naiman скажут, что враждуют с племенем Tayichi'uds и попросят его уничтожить.

Спускайтесь с возвышенности и идите на юго-восток по направлению к племени Uighurs. Немного не доходя до их стоянки, сверните на северо-восток. В небольшой долине вы найдете реликвию, а возле нее – трех волков. Убейте волков, и пусть один из монахов заберет реликвию. Теперь реликвию надо отнести племени Ungirrads. Туда можно пройти другим путем – через брод к югу от того места, где вы нашли реликвию и далее еще через два брода.

Установив реликвию в монастыре Ungirrads, вы получите 4 мангудаев. Возвращайтесь к Uighurs, и те попросят вас убить вожака стаи волков. Вожака со стаей вы найдете на возвышенности к востоку от стоянки Ungirrads. Расправиться с волками – плевое дело. Возвращайтесь к Ungirrads, и те присоединятся к Чингиз-Хану, дав вам 5 верблюдов.

Теперь ваш путь – к последнему племени Tayichi'uds. Как и следовало ожидать, они попросят вас уничтожить враждебное им племя Naiman. Выбор за вами. Но проще расправиться с племенем Tayichi'uds (они слабее). (Для этого предварительно откройте дипломатический экран и отметьте Tayichi'uds как Enemy.) Затем скачите к стоянке Naiman и сообщите радостную для них весть. На этом миссия пройдена.

2. A Life of Revenge

Практически все племена объединены под знаменами Чингиз-Хана. Остался только хан Кушлак (Kushluk), сеющий семена раздора и претендующий на роль Великого Хана. Кушлак нашел прибежище у племени Kara-Khitai.

Задача: найти и убить хана Кушлака; шатер Чингиз-Хана должен при этом уцелеть.

На северо-западе от вас имеется поселение племени Tayichi'uds. Убейте в нем всех воинов (этого всего-то 5 конных лучников), и крестьяне «согласятся» служить вам верой и правдой. Таким путем вы получите базу для дальнейшего развития.

Прежде всего наклепайте еще штук 10–15 крестьян и займитесь массовой разработкой всех ресурсов. Сразу же переведите всю армию к шатру – именно на него (а не на деревню) будут направлены все атаки противника. Перебросьте туда же парочку крестьян и отгородите шатер и прилегающие постройки сплошным деревянным забором (тяните от возвышенности до правой верхней кромки карты).

Затем как можно быстро перейдите к Feudal Age. Это даст вам возможность строить каменные стены и сторожевые башни. Постройте второй ряд каменной стены сразу за деревянным забором. После этого поставьте вдоль всей стены (возле шатра – погуще) штук 6–8 сторожевых башен. Все, можете считать, что защита у вас непробиваема. О нее будут разбиваться все волны вражеских юнитов, поскольку у монголов пока еще нет осадных орудий. Вы даже можете не обращать внимания на защиту. Можно даже не делать апгрейда стен и сторожевых башен.

После этого перейдите к Castle Age и начните массовое производство обычных конников (Knight) и конных лучников (Cavalry Archer). Наклепайте дюжину конников и пару десятков конных лучников. Это будет ваш ударный кулак. Постарайтесь сделать для них все апгрейды. Теперь пора заняться Кушлаком. Выводите свою армию из поселка и идите на юго-запад, прижимаясь к северным горам. Сначала вы наткнетесь на юрты и постройки племени Kara-Khitai. Не громите их, а продолжайте следовать дальше, пока не наткнетесь на деревянный «загончик» и не увидите в нем Кушлака. Кушлак тут же смоется в



свою деревню, расположенную возле левого угла карты. Пробейте «загончик» и бросайтесь в погоню за Кушлаком. Не обращайте внимания на «цепляющихся» врагов. Лучше всего сначала свернуть на юго-запад, выйти на русло реки, а затем идти вдоль него на запад. Река и выведет прямо к родному селению хана Кушлака. Вам останется только разыскать и убить его. (Обычно хан скрывается за крайними постройками вблизи левого угла карты.)

3. Into China

Монголия покорена. На очереди – Китай. Но Великая Китайская Стена может представлять проблему, поскольку у Чингиз-Хана нет пока осадных орудий.

Задача: покорить китайские племена Tanguts, Hsi Hsia, Jin и Sung.

Идите на юго-восток. У реки вы найдете транспортное судно. Переправьтесь на тот берег за два приема. Вы наткнетесь на поселение инженеров. Начните громить Lumber Mill. На звуки сражений начнут подтягиваться немногочисленные защитники поселка, и вы расправитесь с ними без труда. Пройдите дальше к Siege Workshop, где вы найдете катапульту и Battering Ram. Кроме того, получите 6 крестьян. Сразу же направьте катапульту громить Town Center, отведите крестьян вместе с четырьмя конниками к судну и переправьте их на тот берег. Пусть тем временем конники-лучники истребляют оставшихся крестьян. (Только держитесь подальше от Town Center.) В итоге вам надо уничтожить все поселение инженеров.

Тем временем ведите крестьян с конниками на восток. Найдите кусты с ягодами. Возле них удобно построить Town Center. Рядом же найдете золото (к западу) и камни (к юго-востоку). Только возле камней будут два волка, так что предварительно уничтожьте их с помощью конников. Далее начинайте развивать хозяйство стандартным образом, наклепав в первую очередь побольше крестьян. Как можно быстрее верните к себе конных лучников, ибо китайцы начнут атаковать вас очень рано. Потом перебросьте и осадные орудия. О защите базы можно особенно не беспокоиться: достаточно протянуть с запада на восток деревянный забор и поставить напротив ворот Великой Стены парочку своих башен. Оставьте также небольшой проход в заборе, чтобы конники могли быстро выскочить и порубить осадные орудия, если те появятся.

Не уходите в глухую оборону! В этой миссии очень ценно время, ибо племя Jin рано или поздно начнет строить Чудо Света, и вы автоматически проиграете, если оно продержится 300 лет. Поэтому как можно быстрее перейдите к Castle Age и соберите ударную группу из 5–7 катапульт, дюжины обычных конников, дюжины конников-лучников и 3–4 монахов. Пробейте Великую Стену вблизи левой верхней кромки карты и пройдите на юго-запад. Вскоре вы наткнетесь на группу из 6 мортир, которые перейдут на вашу сторону. А вот это действительно круто! Ведите всю армию на юг (мимо ягодных кустов), пока не упретесь в канал. Обратите внимание на юго-восток: за каналом расположена база «красных» (племя Tanguts), причем до большинства зданий прекрасно достреливают мортиры! Начните обстрел, выставив с северо-востока от мортир щит в виде конников (прикажите конникам «не сходить с места») – об этот щит будут разбиваться волны потревоженных на базе китайцев. База «красных» расположена на своеобразном искусственном полуострове, который соединен с «материком» только узким перешейком на северо-востоке, так что китайцы попадут в собственную же западню. Не забывайте только все время штамповать все новых конников и подтягивать их к месту сражения. Как только поток «встревоженных» иссякнет, врывайтесь на полуостров и довершите разгром.

Поставьте на полуострове конюшню и Archery Range, дабы производить юниты «не отходя от кассы». Как только кончатся собственные месторождения камня и золота, разработайте те, что вы нашли за Великой Стеной. Поднакопите еще немного сил и разбейте еще два весьма хиленьких племени – Sung (к юго-западу от полуострова) и Hsi Hsia (к юго-востоку от полуострова). Затем дойдет черед и до «крепкого орешка» – племени Jin, которое расположено на острове возле правой нижней кромки карты. Так что без флота не обойтись. Только клепайте в основном транспортные судна, а боевых кораблей потребуется не более 5–7 (в основном для прикрытия транспортных). У племени Jin возведена целая крепость со множеством защитных башен и двумя замками. Поэтому желательно прихватить с собой хотя бы один требушет. Но это уж как получится, ибо вас будет сильно поджимать время, так как к тому времени Jin уже успеют построить Чудо Света. Надо будет быстренько его уничтожить. Чудо расположено примерно в центре крепости, и к нему легче всего подобраться с севера. Возможно, первая ваша атака не увенчается полным успехом. Главное – уничтожить Чудо, а разгромить «желтых» вы всегда успеете, ибо у вас значительный перевес в ресурсах.

4. The Horde Rides West

Армия монголов под предводительством Саботая (Sabotai) направляется на Русь. С фланга остается Персия.

Задачи: как можно быстрее доставить Trade Cards персидскому шаху; разгромить русских; разгромить персов. Саботай должен остаться в живых.

Персидский шах ждет от нас подарка. Но монголы коварны: в торговых повозках притаились наемные убийцы. Лишившись шаха, персы не будут столь грозны, как раньше.



Сразу же ведите Trade Cards к Чуду Света персов, возле которого стоит шах. Стража беспрепятственно вас везде пропустит, поскольку пока что персы и монголы – союзники. (Только не берите конников для сопровождения повозок.) Как только повозки достигнут Чуда Света, из них выскочат двое убийц и прикончат шаха (если надо – направьте их на шаха сами). Все очень просто. Главное – не мешкать, а то шах спустя некоторое время скроется. После гибели шаха компьютер будет играть значительно хуже (за персов).

Одновременно вам надо будет делать еще два дела – наладить добычу ресурсов и сделать рейд конницы с верхней базы. Сначала о рейде: ведите конников на запад, где вы найдете чуждое монгольское поселение, охраняемое всего лишь двумя конниками. Убейте конников, и все здания этого поселка перейдут к вам. Самое главное – вы получите 2 Archery Range, где можно быстро наклепать конников-стрелков. Здесь же вы найдете месторождение золота (с уже построенным рудником). Второе месторождение золота есть на второй базе (в той, что возле правого угла карты). В первую очередь наладьте массовую добычу золота и леса, так как для производства конных лучников нужны только эти ресурсы. Камень пока что не добывайте, пропитание – совсем немного, лишь бы хватило на производство еще 8–10 крестьян. Сейчас самое главное – быстро сколотить мощный отряд конных лучников и напасть на русских, пока они не успели как следует развиться.

Для налета на русских понадобится пара дюжин конных лучников. В принципе, поселок русских находится на юго-западе от верхней базы, но если вы пойдете прямо, то напоретесь на замок. Поэтому сначала идите на юг и, дойдя до озера, поверните на запад. Действуйте по принципу налетчиков: осыпайте градом стрел, а затем отходите, не вступая в рукопашную схватку. (Полезно разделить всю армию на 2 группы.) Если действовать умело, то потеряете не более 3–5 всадников, хотя у русских будет примерно столько же юнитов (2 дюжины). Покончив с боевыми юнитами, «пасите» места сбора ресурсов, уничтожая крестьян. На Town Center не ходите – пере-

бьют всех. Постройте поближе Siege Workshop и сделайте в нем 2 Battering Rams – ими и долбите Town Center, а затем и замок; затем сровняйте с землей весь поселок, если русские все еще не будут сдаваться.

После этого можете немного перевести дух и развиваться уже спокойно. Персы почти не будут предпринимать атак, так что обносить свои базы каменными стенами не обязательно. Только держите на всякий случай дюжину pikemen, так как могут наведываться слоны – «фирменное» оружие персов. Разгром персов – это уже дело техники: здесь можно действовать на любой вкус. Конечно, понадобятся осадные орудия, но немного – штук 5. У персов почти нет сторожевых башен (зато есть два замка). Главную опасность будут представлять боевые слоны: их там штук 8 (главным образом, возле Чуда Света). Против слонов хороша все та же тактика «hit and run», так как слоны малоподвижны, а конные лучники монголов очень шустры (не забудьте сделать их апгрейд до Heavy Cavalry Archers). В качестве прикрытия к ним наклепайте pikemen.

5. The Promise

Азия покорена. Чингиз-Хан уже стар и немощен. Однако монгольская империя не может не расширяться – это сам принцип ее жизни. Поэтому третий сын Великого Хана организует поход на Восточную Европу.

Задача: захватить три флага: польский (polish), немецкий (german) и богемский (bohemian).

Флагами отмечены три места на вражеских территориях. Флаг считается захваченным, если до его места добрался хотя бы один ваш юнит (неважно, если его потом убьют или на то же место встанет враг – флаг не переходит из рук в руки).

Стратегический план такой. Сначала надо разобраться с поляками (синий цвет) – они у вас под самым носом. Их поселок весьма слабенький и охраняется только двумя сторожевыми башнями. Камня у поляков нет, следовательно, защитных стен тоже не будет. Поселок надо уничтожить весь, несмотря на задание capture the flag (вы же не хотите все время иметь базу противника под самым боком). Затем принимайтесь за немцев (красный цвет) – они в нижнем углу карты. Их город обнесен крепостными стенами и защищен посолиднее. Кроме того, у немцев примерно посередине карты есть еще и замок со сторожевой башней, окруженной стенами. Немцев тоже надо выжечь «на корню». Затем останутся богемцы – это «чума». Богемцы не развиваются, но у них с самого начала игры есть громаднейшая армия, укрытая в их крепости. В самой крепости и на подступах к ней понатыкано множество Bombard Towers. Брать приступом такую крепость не хватит никаких сил. К счастью, есть способ выманить противника из крепости, и об этом способе вам сообщат по ходу игры: надо **построить 3 замка на территории, обозначенной флагами** (примерно в центре карты). После этого враг ринется атаковать эти замки, а вы получите возможность побить его армию и добраться до заветного флага.

Теперь по порядку. С самого начала игры у вас будет достаточно времени, чтобы развиться и опрокинуть поляков. Сосредоточьтесь сначала на добыче леса и золота, поскольку нужно сделать ставку на мангудаях (mangudai), для производства которых требуются только эти ресурсы. Камень для начала вам потребуется только на то, чтобы построить замок (позднее увеличьте его добычу и ни в коем случае не продавайте камень). Питания для начала надо тоже немного: чтобы наклепать еще штук 10–14 крестьян и сделать несколько апгрейдов конных стрелков в Blacksmith. Но с самого начала постройте монастырь, произведите монаха и направьте его в верхний угол карты. Пусть монах отыщет там реликвию и принесет ее в монастырь. Затем стройте Siege Workshop и замок. Замок лучше всего поставить вблизи места добычи камня – с того направления будут идти поляки. Не мешало также перегородить это место деревянным забором. Перекройте также забором северный вход в вашу базу (на возвышенности).

Для атаки на поляков достаточно дюжины мангудаев, четырех Battering Rams и двух священников. Только особенно не спешите нападать – пусть поляки нападут первыми, и вам будет легче защищаться за забором под прикрытием замка. Только следите, не подогнал ли враг катапульты и сразу же атакуйте их. Затем переходит в контрнаступление. Первым делом сметите с помощью Rams сторожевую башню на проходе, затем – Town Center. Но поляки сдаваться не будут, так что придется сокрушить и вторую башню, и все здания, производящие юниты. Мангудаев используйте только для борьбы с юнитами противника и для отстрела крестьян. Параллельно с этим произведите у себя 4–5 «скорпионов», так как примерно в это время начнут подходить немцы. Они будут делать большой крюк по возвышенности, чтобы спуститься в вашу низину с севера. А в это время «скорпионы» будут их расстреливать. Неприятности могут вызвать только crossbowmen, способные вести ответный огонь по «скорпионам».

Затем принимайтесь за немцев. К этому времени у вас будет достаточно ресурсов, чтобы перейти в Imperial Age и сделать пару требушетов. Ведите всю свою армию (мангудаев, «скорпионов» и парочку монахов) на возвышенность, прихватив требушеты. С помощью требушетов расстреляйте сначала замок, а затем и сторожевую вышку, обнесенную стенами. Теперь ничто не будет препятствовать вам войти в круг, отмеченный флагами. Здесь же найдутся и залежи камня. Приведите крестьянина, и пусть он построит Town Center прямо возле залежей камней. Наделайте крестьян в новом центре и займитесь массовой разработкой камня на новом месте. Попутно подлечите/подремонтируйте свою армию. Вам надо набрать штук 20 элитных мангудаев, 5–6 «скорпионов», 3–4 монахов и 2–3 требушета вкупе с 2–3 Battering Rams. Этими силами можно без проблем снести город немцев в нижнем углу карты.

После этого можете вообще расслабиться. Останутся только богемцы. Воинов у них очень много, но они ВООБЩЕ НЕ РАЗВИВАЮТСЯ. Так что вас никто никуда не гонит. Постройте 2 замка в области, отмеченной флагами; третий замок пока что не стройте, но оставьте для него место. Отгородитесь с северо-запада (промежуток между горами и озером) двойным рядом стен; поставьте там же 4–6 сторожевых башен. Не забудьте перегородить и тыл – юго-восточное направление (от бывшей башни немцев до гор); там достаточно поставить 2–3 башни. Постарайтесь сделать все апгрейды для замка, стен и башен (да и для элитных мангудаев). Если не будет хватать камня, покупайте его на рынке, продавая лес и продовольствие. В конце концов, можно разработать еще два каменных месторождения: к юго-востоку (возле бывшего города немцев) и к западу (возле монастыря) от вас.

Попутно наберите армию: 4–5 требушетов, 4–5 монахов и штук 30–40 элитных мангудаев (пока не достигнете потолка в 75 жителей). («Скорпионов» оставьте в крепости.) Отведите всю эту армию на запад и разыщите монастырь. Там к вам присоединится еще один монах и 8 Huskarl'ов – это очень мощные пехотинцы. Только теперь ставьте третий замок. Как только он будет готов, из замка богемцев хлынет вся многочисленная рать атаковать ваш замок. Там будут только паладины, «чемпионы», Rams, катапульты и 4–5 требушетов. Паладины ринутся в обход, стремясь зайти с юго-восточного направления. Но, встретив там отпор, просто замрут на месте. Вся остальная ватага будет лезть напролом. Как только будут развернуты требушеты противника, берите всех мангудаев и ударьте по ним с тыла, заодно круша и прочие осадные орудия. Перебить



всех не составит никакого труда. С той же легкостью вы теперь ворветесь в замок богемцев, ведь там почти не осталось юнитов: есть только 3 монаха и 2 катапульты во внутреннем дворике, где и находится заветный флаг. Пробиться туда – пара пустяков, ибо все Bombard Towers легко расстреливаются требушетами. Только обращайте внимание на возвышенности, ибо там притаилось несколько катапульт.

6. Pax Mongolia

Монголы идут дальше – на Западную Европу. На их пути единственное препятствие – Венгрия с довольно сильными рыцарями. Передовые отряды монголов уперлись в замерзшую реку Sajo и ждут подкрепления. Переправиться через реку можно только по мосту. Тот, кто контролирует мост, контролирует битву.

Задача: продержаться до прихода подкрепления; разгромить венгров.

Первые 5–7 минут игры венгры не будут атаковать вообще (если не считать отдельных разведчиков). Поэтому у вас есть время серьезно подготовиться к их встрече, понастроив каменных стен и башен. Камня понадобится очень много, поэтому бросьте практически всех крестьян на его добычу. На заготовку леса, пищи и золота достаточно будет выделить 2–3 крестьянина.

Возле моста у вас уже есть несколько сторожевых башен. Используйте их для передней линии обороны, то есть протяните вдоль них с востока (от леса) на запад небольшой фрагмент стены (не забыв сделать в нем ворота). Затем поверните стену на юг, чтобы она вышла как раз за мост. Получится Г-образная стена. Затем протяните прямой участок стены с юга (от того же леса) на север (до возвышенности), чтобы прикрыть вход в ваш поселок с востока. Работать надо быстро (выделите на возведение стен сразу 3–4 крестьянина), ибо примерно в это время появится полдюжины Cavalier – они должны упереться в стены, из-за которых их расстреляют ваши мангудаи. После отражения этой атаки перекройте еще небольшой участок от возвышенности до озера (и чуть дальше вплоть до правого верхнего угла карты) – теперь ваш поселок закрыт со всех сторон. После этого начинайте клепать башни по всему периметру. Постройте монастырь и сделайте парочку монахов. В конюшне начинайте производить простых конников (Knights или Cavalier, если успеете сделать апгрейд).

Через 10 минут венгры бросят на вас очень крупные силы. Самое опасное – 6 требушетов. Сразу же бросайте на требушеты своих конников (Light Cavalry, Knights, только не мангудаев – пусть они постреливают из-за стен), а затем отходите под защиту своих стен. Такие атаки будут периодически повторяться. В противодействие им устраивайте только кратковременные вылазки – пусть враг разбивается о ваши защитные башни. Постепенно копите силы, производя только Cavalier и мангудаев (сделайте апгрейд до элитных мангудаев). Кроме того, нашлепайте штук 6–8 Battering Rams и 3–4 требушета.

Через 40 минут игры наконец-то явится Sabotai (мощный конник) и приведет собой подкрепление – это еще 10 диверсантов (saboteur). Диверсанты хороши тем, что мгновенно взрывают почти любое здание (кроме замка). (После взрыва диверсант гибнет.) Это сигнал к атаке на крепость венгров. Сразу же пускайте Battering Rams атаковать замок на другой стороне моста. Старайтесь поддерживать их огнем мангудаев, но далеко не суйтесь. А вот когда замок будет разрушен, сразу же бросайте всю свою армию через мост (попутно уничтожив две сторожевые башни). Не забудьте также прихватить монахов и требушеты. Возьмите также с собой парочку крестьян. Переправиться на ту сторону нужно очень быстро, так вскоре венгры уничтожат мост. Крестьяне понадобятся вам для того, чтобы построить на стороне венгров Siege Workshop (и другие здания по мере надобности). Дальнейшая тактика действий очевидна: Battering Rams при поддержке требушетов крушат замки (а их у венгров 4); сторожевые башни выносятся с помощью требушетов; диверсанты мгновенное взрывают здания, производящие юниты. За всем этим делом «надзирают» мангудаи и Cavaliers, расправляясь с редкими юнитами противника. Надо уничтожить все постройки венгров, кроме домов и крепостных стен.

V. BARBAROSSA

Германия была основана приблизительно в 800 году н. э. как часть Священной Римской Империи. К 1100 году Римская Империи трещит по всем швам. В это время (точнее, в 1121 г.) в Германии приходит к власти Фредерик I, прозванный Барбароссой (за свою красную бороду). Властный и амбициозный, Барбаросса стремится восстановить Великую Империю, а затем даже организует третий Крестовый поход.

1. Holly Roman Emperor

Первый шаг к объединению Великой Империи – объединение разрозненных германских герцогств. Надо показать зарвавшимся герцогам свою силу.

Задача: захватить 4 из 6 реликвий.

Каждая реликвия находится в одном из герцогств, коих, как нетрудно догадаться, шесть. Так что вам придется вести войну одновременно с шестью противниками! Но не все так плохо, так как в самом начале игры вы технически опережаете многие герцогства. Кроме того, у вас уже есть маленькая армия, так что 2 самых слабых герцогства можно раздавить с самого начала игры.

Сначала возьмитесь за герцогство Swabia. Оно находится к северо-западу от вас и ничем пока что не защищено (нет ни башен, ни крепостных стен). Правда, у Swabia есть штук 5 Light Cavalry, но вы-то сильнее! Так что сразу же переправляйте конников, пехоту и катапульту через северо-западный мост. Параллельно начните производство монаха (сразу же отправьте его вслед за армией) и поставьте Siege Workshop. Наделайте еще крестьян (насколько хватит начального запаса пищи) и распределите их на добычу леса, пищи и золота – камень вам понадобится не сразу. Как только здание будет готово, начните производство Battering Ram. Тем временем ведите конников и пехотинцев дальше по дороге, пока не упретесь в домики. Начните крушить один из них. Тут же слетится вражеская кавалерия, которую вы должны порубить, потеряв не больше двух юнитов.

К этому времени должен подойти монах – пусть он подлечит вашу армию. Затем подойдет и катапульта, направьте ее пока что крушить казарму (к северу от вас). Как только прибудет Battering Ram, можно заняться главным делом – сокрушить Town Center. Налетайте одновременно всеми юнитами, и пусть монах подлечивает воинов. При штурме Town Center вы, вероятнее всего, потеряете одно осадное орудие – это не беда. Затем останется только перебить всех крестьян. После этого Swabia автоматически сдастся. Разрушьте еще монастырь. Там будет реликвия – пусть монах отнесет ее в свой монастырь.

Теперь сразу же принимайтесь за герцогство Burgundy, которое находится на юго-западе от вашей базы. Направьте туда свои войска. Кроме того, вам понадобится с полдюжины лучников; желательно иметь всего 2 катапульты и 2 Battering Ram. Желательно, чтобы все эти юниты вы произвели еще в ходе разборок в первом герцогстве. В Бургундии изначально не было никаких войск, правда, к вашему приходу там появится с полдюжины юнитов (преимущественно это будут лучники). Кроме того, на этой базе есть три сторожевые башни. Но все это не должно составить никаких проблем. Как действовать – вы уже знаете. (Крушить все башни не обязательно, достаточно сровнять с землей Town Center и перебить всех крестьян.) После разгрома не забудьте прихватить вторую реликвию.

После этого временно уйдите в глухую оборону. Для этого перекройте воротами все четыре выхода со своего острова и поставьте возле каждых ворот по 1–2 сторожевых башни. Затем наклепайте армию. Упор сделайте на обычных конников и Crossbowmen. Из осадных орудий понадобится 4–5 Battering Rams. Монахов желательно иметь примерно столько же.

Третьей вашей целью будет герцогство Бавария к юго-востоку от вас. Оно окружено каменными стенами, но главные ворота охраняются только двумя сторожевыми башнями. Там и пробивайтесь. Миновав главные ворота, сверните на восток, где и найдете монастырь. Разрушьте его, и пусть один из монахов заберет и отнесет реликвию. Крушить все баварские здания вовсе не обязательно (хотя можно и позволить себе такую роскошь). Далее двигайтесь дальше на восток (по дороге), где придется снести еще одну башню у вторых ворот. За этими воротами уже фактически начинается герцогство Австрия. Он не обнесено стенами и не имеет защитных башен. Зато вам придется продираться на другой конец герцогства, где и расположился монастырь. Кроме того, возле монастыря имеется замок, так что придется разрушить сначала его. Затем уничтожьте монастырь, извлеките из него четвертую реликвию и унесите ее в собственный монастырь. На этом миссия закончится.

2. Henry the Lion

Германия стала богатейшей провинцией Римской Империи. Ей требуются новые земли для дальнейшего расширения. Взор Барбароссы устремлен на Польшу. Принц саксонский Генри обещает свою помощь.



Задача: разгромить Польшу.

С самого начала игры у вас фактически нет базы – в том смысле, что нет ни Town Center, ни крестьян, а потому вы не можете добывать ресурсы, а также не можете ничего строить. Зато у вас есть несколько зданий, производящих юниты (даже замок). Есть и начальный запас ресурсов, а потому сразу же задайте производство 6 Knights и 5 Battering Rams.

Дипломатическая обстановка такова. Вы имеете два союзных герцогства – Саксонию и Баварию. Время от времени они будут давать вам ресурсы, если вы будете их защищать от посягательств врагов. Кроме того, у вас есть неплохой союзник – принц Генри со своей армией (базы у него тоже фактически нет). Но Генри – союзник до поры до времени. Как только вы разрушите первый же польский замок, Генри провозгласит сам себя императором всей Германии и объявит вам войну. То есть в вашем тылу появится серьезный враг.

Предвидя это предательство, поступите следующим образом. Направьте на польский замок только 2 Battering Rams. Ближайший замок находится к северо-востоку от Саксонии (ведите Battering Rams по просеке мимо двух ваших Outposts). Всю прочую армию соберите возле Siege Workshop Генри (со стороны, противоположной его замку). Пара ваших Battering Rams без труда разгромят замок, так как в самом начале игры у поляков вообще нет юнитов (и нет базы в том смысле, что поляки не будут строить новые здания и не будут добывать ресурсы; зато непрерывно будут штамповать юниты в уже готовых зданиях).

После этого Генри станет вашим врагом. Но ваши юниты уже находятся там, где надо. Сначала разгромите его Siege Workshop, затем – замок (попутно будете разбираться и с юнитами). После этого в «загончике», окруженном стенами (левый угол карты), появятся «нейтральные» крестьяне. Сразу же направьте Rams долбить «загончик», а остальные ваши юниты пусть крушат остальные здания, производящие юниты. Как только пробьете «загончик», все 10 крестьян станут вашими.

Начиная с этого момента игра выйдет на «стандартные рельсы». Теперь вы можете построить Town Center и нормальным образом добывать ресурсы. Только придется поторопиться, так как поляки уже успели наштамповать с десяток Huskarl'ов, которые потянутся к вам цепочкой. Кроме них, будут еще только осадные орудия и корабли. Три War Galleys не замедлят явиться и начнут громить вашу пристань. Так что лучше подготовиться загодя к их встрече, наштамповав штук 5–6 дешевых Demolition Ships. (Вообще у поляков есть только 2 Siege Workshops, 2 пристани и осталось еще 2 замка).

Town Center поставьте возле месторождения золота (которое разрабатывают саксонцы). Камень вам совсем не понадобится, так что сразу же продайте его. Лес, золото и пища будут нужны примерно в равных пропорциях. Только сначала сделайте упор на дерево, так как первым делом желательно построить монастырь и изготовить парочку монахов. Один монах подлечит вашу армию, а второй принесет реликвию из «загончика» и установит ее в своем монастыре.

План действий такой. Достаточно будет разрушить еще один польский замок, после чего поляки сразу сдадутся и миссия

закончится. Проще и быстрее всего переправить осадные орудия к замку на корабле. С этой целью постройте два транспортных корабля и загрузите на них 3–5 Battering Rams и штук 5–7 Knights (конники нужны на всякий случай в качестве охранников). Выделите им в качестве сопровождения (на всякий случай, если еще остались польские корабли) 3–4 Fire Ships. Ведите корабли по следующему маршруту: по руслу реки сначала на северо-восток, затем на север. Дойдя до польской пристани, поворачивайте на северо-запад и огибайте (через брод) мыс. После второго брода русло реки раздвоится, образовав острый мыс. Вот на этот мыс и высаживайте свою армию. Совсем близко будет польский замок. Разрушьте его, и миссия пройдена.

3. Pope and Antipope

Римский Папа считает, что это Церковь, а не Император стоит во главе Римской Империи. Требуется вправить ему мозги. Барбаросса решает оказать давление на северные итальянские города.

Задача: обратить (convert) собор в Милане.

Соберите всю свою рать, включая монахов, и идите на юго-восток вдоль берега реки. Вы найдете реликвию, и пусть один из монахов отнесет ее в ваш монастырь. Все прочие юниты двигайте затем на восток. Вскоре вы наткнетесь на враждебных поселок Crema. В нем будет только 4 лучника и 4 pikemen'а, справиться с которыми можно без малейшего труда. Затем пусть ваши воины крушат Archery Range и Barracks – это единственные здания, производящие юниты, которые есть в поселке. Пусть тем временем монахи завербуют одного из крестьян противника. С этого момента вы сможете развивать свою базу. Постройте Town Center прямо тут же, возле месторождений, коих в поселке имеется в изобилии. Первым делом (после домиков) постройте Siege Center и произведите несколько Battering Rams, дабы уничтожить Town Center «зеленых» и навсегда с ними покончить. Поглядывайте и на реку – возможна активность французского флота. Если необходимо, придите на помощь к своим союзникам (Carcano) – французские корабли могут напасть на их порт. Постройте Trade Cart и установите торговый маршрут с рынком союзников.

После этого вам надо будет как следует развиться и собрать мощную армию. Надоедать вам будут только французы, регулярно посылая на ваш берег транспортные корабли с 4–5 юнитами на борту. На первых порах (пока у вас почти нет армии) можно заманивать вражеские юниты к Town Center'у и расправляться с ними там. В первое время производите в основном Knights, дабы быстро реагировать на вражеские маневры. Одно из первых дел – построить замок прямо на берегу реки, в том месте, где любят высаживаться французы. Под прикрытием этого замка можно построить и вторую пристань. Рядом же с первой пристанью полезно возвести две сторожевые башни. Время от времени стройте на первой пристани fire ships, однако взять под контроль всю реку вы вряд ли сможете. Обязательно перейдите к Imperial Age. Очень желательно сделать апгрейд конников до паладинов. Для монахов обязательно сделайте Redemption (иначе попросту не сможете обратить собор) и, желательно, Sancity (увеличивает здоровье) и Fervor (увеличивает скорость движения). Вам надо набрать как минимум 5 монахов, 5–8 Teutonic Knights (в качестве телохранителей к монахам), 12–15 Hand Cannoneers, 12–15 Paladins (для борьбы с катапультами противника и просто в качестве сил быстрого реагирования) и 3–4 осадных бревна. Сажайте всю рать на транспортные корабли (желательно сделать для них апгрейд Careening) и выделите им в сопровождение все свои боевые корабли (как минимум 5–6 штук). Далее плывите по следующему маршруту: к пристани союзников, от нее строго на запад, пока не упретесь в берег. Затем поворачивайте на юг и далее вниз по руслу маленькой речки (мимо форпоста французов). Когда упретесь в тупик, высаживайте всю армию. Отсюда – кратчайший путь к миланскому собору. Только сначала придется раздолбить крепостные стены (сторожевых башен там нет). Миланцы объявят тревогу, и к месту вашей высадки начнут подтягиваться их силы. Теперь у вас на выбор две тактики: либо остаться на берегу при поддержке своих кораблей и рубить подходящего противника, пока наконец-то поток врагов не иссякнет; либо сразу же рвануть к собору, поставить монахов делать свое дело и занять вокруг них круговую оборону. В любом случае помните, что нет необходимости громить врага, достаточно только обратить его собор.



4. The Lombard League

Перед Барбароссой стоит трудная задача – Империя раскалывается. Когда Барбаросса находится в Италии, начинают волнения в Германии, а когда он в Германии – смута поднимается в Италии. Но у Барбароссы есть «секретное оружие» – принц Henry the Lion, которого Барбаросса пощадил, несмотря на его вероломное предательство. С помощью Генри Барбаросса решает покорить «независимые» итальянские города, образовавшие Ломбардскую Лигу.

Задача: построить Чудо Света внутри крепостных стен одного из городов – Венеции (Venice), Падуи (Padua) или Вероны (Verona).

Сразу же жмите на кнопку «пауза». Вы оказались в плачевном положении – с горсткой юнитов внутри «дырявой» крепости. Во время паузы распределите всех крестьян латать дыры (исходя из принципа «каждому крестьянину – по дыре»). Один из транспортных кораблей направьте по речке на северо-восток. Конников натравите на катапульты, а тевтонских рыцарей сначала просто выведите через ворота. Как только все они окажутся вне крепостных стен, заприте ворота, дабы через них ненароком не прошмыгнул враг. Нащупайте требушет (он развернут чуть севернее) и направьте тевтонских рыцарей крушить его. Конники тем временем должны уничтожить обе катапульты. После этого бросайте конников на ближайших лучников (на Rams не обращайте внимания). Тевтоны быстро сокрушат требушет, и на этом их миссия, равно как и миссия конников, завершится – они погибнут смертью храбрых, но дело свое они уже сделали. К этому времени крестьяне закончат латать дыры. Прикажите им построить 2–3 сторожевые башни возле северных

стен. Оставшиеся юниты врага решат идти в обход – через два брода (через остров к юго-востоку от вас). Тем лучше для вас. Дело в том, что примерно в это время (даже раньше) транспортный корабль выйдет к морю и обнаружит там солидное подкрепление в виде флотилии кораблей. Поставьте все боевые корабли возле брода, и пусть они расстреливают неприятельские войска, идущие в обход. В этом им помогут катапульты – разгрузите их (как и прочие юниты) в свой город.

Затем начинайте добывать ресурсы (камень почти не понадобится, а львиную долю пропитания будут добывать fishing ships). Из зданий вам надо будет только наклепать домиков (чтобы достичь потолка численности в 75), построить монастырь (парочка монахов нужна для лечения), Siege Workshop и конюшню. Кроме того, перекройте каменной стеной брод на ваш остров (нижний угол карты), где, собственно, вы и будете добывать ресурсы.

Одновременно со всем этим хозяйством вам придется вести боевые действия. Выводите всю свою армию на север, где вы наткнетесь на небольшой поселок Падуи (для справки: сам город Падуя находится в верхнем углу карты). Его надо тут же вынести, пока он не успел развиться. Используйте для этого катапульты, а все прочие юниты пусть их охраняют (прихватите и крестьянина для их ремонта). Собственно, в поселке будет всего 3 конника и 3 сторожевые башни. После этого двигайтесь дальше на север. За лесом вы увидите крестьян из города Верона, разрабатывающих лес и камень. Сам город находится чуть дальше к северо-востоку, и в нем есть только месторождение золота (и лес). Перебейте их там и разгромите все постройки; не давайте веронцам больше возможности добывать там ресурсы.

К тому времени у вас будут готовы конюшня и Siege Workshop. Начните производить Battering Rams (их надо штук 5) и конников (knights). Чем больше конников, тем лучше; сразу же направляйте их к своей армии. Тем временем подходите к воротам Вероны и начинайте долбить их, уничтожая попутно выходящих из города защитников. Как только будут готовы 5 Battering Rams, грузите их на транспортный корабль, прихватив с собой 2 монахов и 3 крестьян (их лучше загрузить на отдельный корабль). Теперь вы можете одновременно ударить по Вероне и с моря (есть путь по реке, ведущий прямо в город). Сначала вводите боевые корабли, и пусть они начнут обстреливать сторожевые башни, стоящие на входе в бухту. К тому времени вы уже должны пробиться и с суши – пусть помогут катапульты. Сразу же разгружайте корабль с Battering Rams и вводите их в действие (другой корабль пока придержите в безопасном месте). Перебив всю охрану, сровняйте с землей все здания. Затем сразу же заделайте все проходы (ставьте свою стену рядом с воротами Вероны), оставьте на всякий случай только одни свои ворота.



Примерно в это время подлый Генри опять переметнется во вражеский лагерь, нагло провозгласив самого себя Императором. Так что одним врагом будет больше. Но это не беда: никаких организованных атак на вас не будет (только отдельные наезды отдельных юнитов). Первым делом постройте Town Center и доведите число крестьян (на новом месте) до 10–12. Затем не мешало бы построить по 1–2 сторожевых башни на каждом направлении, и только потом заняться строительством Чуда Света. Вы выиграете, как только построите Чудо (его не надо удерживать столько-то лет, как это было в других миссиях).

5. Barbarossa's March

Италия и Германия признали верховную власть Барбароссы. Смирился с нею и Римский Папа. Теперь взоры Священной Римской Империи обращены на Восток – Папа организует третий Крестовый поход на Святую Землю. В отличие от Франции и Англии, у Барбароссы нет собственного флота, а потому он вынужден вести свои войска пешим ходом через Турцию.

Задача: довести, по меньшей мере, 10 воинов до лагеря Hospitaller (на место, помеченное флагом).

Двигайтесь на юго-запад. Впереди пустите лучников, за ними монахов. Возле переправы вас поджидает вражеский Galleon. Лучники при поддержке монахов расправятся с ним без потерь. (Только отслеживайте, по кому стреляет Galleon, и самостоятельно лечите этот юнит монахами, не полагаясь на то, что монахи сделают это сами.) Далее перегруппируйтесь. Впереди пустит pikemen и тевтонских рыцарей, за ними – лучников и монахов; пусть все шествие замыкают катапульты и требушеты; конницу держите на фланге в качестве сил быстрого реагирования. Переправившись через реку, вы выйдете к домику. Из домика выскочат 4 мамелюка – это засада. Их можно прикончить без потерь со своей стороны.

Далее есть два пути прохождения этой миссии. Дело в том, что нужный вам лагерь находится на другом материке, так что совершенно необходимы транспортные корабли, чтобы переправиться через пролив. Корабли можно получить только у союзников – византийцев либо в Галиполе, либо в Константинополе. В Галиполе вы получите корабли без проблем, но это будет всего 4 транспортных корабля безо всякого прикрытия со стороны боевых кораблей. Поэтому переправиться через пролив, в котором хозяйничают сарацины, будет весьма проблематично. В Константинополе же есть мощный флот, однако там возникнут кое-какие проблемы (об этом ниже). Тем не менее, рекомендуем вам идти через Константинополь (ниже описывается именно этот способ прохождения).

Итак, достигнув домика, поверните свою армию на юго-восток и остановитесь на уровне леса (сохраняя прежний порядок: впереди pikemen и тевтонские рыцари и т. д.). Переведите катапульты в режим «No Attack» (дабы катапульты не побили своих – вскоре будет заварушка), все прочие юниты, кроме конницы, – в режим «Stand Ground». Проведите конницу чуть дальше на юго-восток. Когда она подъедет к воротам Константинополя, местный правитель возопит что-то типа: «О, нет! Опять эти крестоносцы на мою голову!» и объявит вас врагом. Вправить ему мозги можно очень просто: достаточно довести хотя бы один свой юнит до Чуда Света, построенного в Константинополе. Но это будет потом. А сейчас приготовьтесь к сражению. Про-

сто отведите свою конницу чуть в сторону и немного подождите. Вскоре из города повалит на вас местная гвардия. Вражеских конников и pikemen пропустите – пусть они «въедут» в ряды ваших pikemen, и тогда сразу переведите все свои юниты в режим «defensive» (рекомендуется предварительно нажать на «паузу»). А как только появятся катапульты, натравите на них своих конников. Вот, собственно, и все. Потеряете не более 5 юнитов, и на этом все сражение и закончится. В Константинополе больше нет юнитов, и они там не производятся. Поэтому можете неспешно развернуть требушеты и снести все сторожевые башни возле ворот, а затем и сами ворота. Внутри города будет единственное «кусачее» здание – это замок. Так что можете загодя развернуть требушеты и сровнять оный замок с землей. А можно поступить и без лишнего разрушения: просто направьте к Чуду Света парочку паладинов. Их скорости и брони будет достаточно, чтобы дотянуть до Чуда (потом вы их подлечите).

В любом случае, как только хотя бы один ваш юнит достигнет Чуда, так местный правитель переменит тон и выделит вам целую флотилию, лишь бы вы убрались с его глаз долой. Вам будет дана прекрасная эскадра боевых кораблей. После этого не расслабляйтесь, ибо вам предстоит дальше вести одновременно морскую и сухопутную битву. К воротам Константинополя двинется небольшая армия сарацин (4 тяжелых верблюда, 3 элитных мамелюка и 2 катапульты), и вам лучше встретить ее в чистом поле, образовав полукруг перед воротами (которые окажутся у вас в тылу). Конницу опять же держите сбоку и бросайте ее сразу же на вражеские катапульты. Флот не выводите в открытое море, а сгруппируйте его возле морских ворот Константинополя. Все внимание на Heavy Demolition Ships противника: уничтожайте их еще на подходе. Свои demolition ships попридержите до того момента, когда к вам подрулит целая группа галеонов противника. Неприятельская флотилия будет даже сильнее вашей, но вы победите за счет того, что корабли противника будут подтягиваться поодиночке и маленькими группками. Обе битвы закончатся почти одновременно. После этого подтягивайте все свои сухопутные юниты к Чуду, лечите их и грузите на транспортные корабли. Но тем временем поглядывайте на море: там еще будут вертеться 4 demolition ships противника, разыскивая ваши корабли. Рано или поздно они подрулят к морским воротам, где их и надобно вовремя заметить и расстрелять.

После этого море будет совершенно чистым (если не считать Bombard Cannons противника на отдельных островах). Теперь вам предстоит переправиться через пролив и высадиться на противоположном берегу. Только вот незадача: почти весь берег скалистый, так что высадка возможна только в двух местах. Первое место – к югу от Константинополя, и после высадки там вам предстоит пробиваться через два замка со сторожевыми башнями и приличным числом юнитов. Второй путь чуть попроще (хотя и там есть свои сложности). Его-то мы и опишем.

Итак, направляйте флотилию на юго-восток, пока не нащупаете бухту. Плывите вдоль бухты на восток и высаживайте всю армию на северный берег. Потом пустите паладинов чуть дальше на север, и пусть возле озера они прикончат монаха. Начнет стрелять Keep – не обращайте на нее внимания. Проведите паладинов чуть дальше на север и разделайтесь с четырьмя конными лучниками (зачем их оставлять у себя в тылу?). Возвращайте паладинов назад и подлечите их. Пройдите чуть на северо-восток и на север, пока не нащупаете проход на южную возвышенность. Разверните здесь свои войска стандартным полукругом. Дальше на юг – небольшой форпост противника: 2 Keeps, 8 тяжелых конных лучников, 2 тяжелых верблюда и 2 Bombard Cannons. Проще поступить следующим образом: пустите всех паладинов на юг, прижимаясь к западному склону. Так вы выйдете напрямую к Bombard Cannons. Их вы должны порубить в любом случае. Далее сразу же отводите своих паладинов назад. Увязавшиеся за вами конники и верблюды будут встречены пиками pikemen и тяжелыми мечами тевтонских рыцарей, равно как и стрелами лучников. Во всем этом сражении вы потеряете 3–4 юнита, что совсем не страшно. Дальше просто проходите чуть ближе на юг, разворачивайте требушеты и сносите стоящие на пути Keeps.



Пройдя еще дальше на юг, вы обнаружите очередной подъем на очередную возвышенность. Только подняться на нее будет мешать лес. Но это не проблема: деревья быстро уничтожаются с помощью катапульт (прикажите им **Attack Ground**). Дальше ведите сначала только конницу: поднявшись на возвышенность, сверните на запад и уничтожьте 4 Bombard Cannons и 2 тяжелых верблюда. Дальнейший путь прост и очевиден. Только перед самым лагерем вы наткнетесь на стаю волков (штук 20), которую можно легко порубить все теми же паладинами. Вам останется только довести 10 юнитов до площадки возле замка (она отмечена флагами), и миссия завершится.

P. S. На всякий случай: на острове в окрестности левого угла карты есть 6 «бесхозных» элитных throwing axemen и один требушет, которые присоединятся к вам, если вы их разыщете.

6. The Emperor Sleeping

Странный несчастный случай – Барбаросса тонет в реке на пути к Святой Земле. (То ли не выдержало сердце 67-летнего воина, то ли доспехи оказались слишком тяжелыми.) Как бы там ни было, но со смертью Барбароссы фактически заканчивается участие Римской Империи в третьем Крестовом походе. Остается только горстка самых верных рыцарей, которые решают не бросать начатое дело и доставить своего Императора, хотя бы мертвым, к главному храму Иерусалима.

Задача: доставить тело Барбароссы (в бочке) к главному собору Иерусалима (Dome of Rock). Сам собор, естественно, не должен быть разрушен.

Первые 10 минут игры персы и сарацины будут вашими союзниками. Используйте это обстоятельство и заведите все ваши войска в город персов, пока что это еще можно сделать. Паладинов поставьте возле двух катапульт (когда персы станут вашими врагами, паладины автоматически уничтожат эти катапульты); pikemen рассредоточьте возле двух конюшен (там еще будут пастись слоны), чуть выше поставьте лучников. Крестьяне уже разбиты у вас на 4 группы по 6 человек. Направьте одну группу валить лес, другую – добывать золото, третью – клепать домики (надо набрать лимит в 75 человек). (Пищи на первых порах надо будет очень мало: пока что произведите одного крестьянина, и пусть он занимается скотоводством; овец подведите к Town Center из загончика.) Четвертую группу крестьян направьте на юг. Примерно возле реликвии постройте монастырь, чуть южнее – конюшню, еще чуть южнее – Siege Workshop. Пока вы не можете производить новые юниты, сделайте апгрейд до Capped Ram и изучите Illumination. Далее заложите сплошной каменной стеной весь проход от города персов до возвышенности вблизи правой верхней кромки карты, где находится лагерь сарацин – так вас не обойдут с фланга. Здесь же, на углу города персов, возведите замок. А рядом с воротами персов поставьте пару сторожевых башен.

Как только все домики будут готовы, направьте артель строителей добывать лес и золото. Как только появится возможность, начинайте клепать юниты. Монахов желательно иметь штук 5–7 (пусть первый из них затащит реликвию в монастырь). Capped Rams сразу же направляйте к Town Center персов – достаточно будет четырех; парочку обязательно оставьте перед воротами (ведь их придется ломать, как только персы станут вашими врагами). Непрерывно производите конников (очень желатель-

но сделать апгрейд до Cavaliers). Какую-то их часть придется оставить в своем лагере – возле юнитов противника. Возможно, что из города к вам выйдет парочка слонов. Это и к лучшему: расположите монахов вокруг одного из них, и пусть они начнут заниматься «охмурением», как только персы станут вашими врагами. Подведите тележку с императором к замку – там она будет в большей безопасности.

Но вот 10 минут истекли. Сразу же прикажите крушить Town Center противника и ворота. Пусть паладины порубят катапульты. К Town Center потянутся боевые слоны – старайтесь поколоть их с помощью pikemen. Конницу противника уничтожайте своими паладинами и Cavaliers (не забывайте подключать и лучников). Главное – разрушить Town Center. После этого быстренько отводите все юниты к воротам города персов, которые к этому времени уже должны быть разрушены (Capped Rams можно перенацелить на стоящие рядом конюшни – не пытайтесь спасти их.) Возле ворот, под защитами стен своего замка, и держите оборону. Главный фокус – переманивать на свою сторону слонов противника. При этом придется постоянно маневрировать своей конницей, дабы вовремя обнаруживать и уничтожать катапульты и (особенно!) требушеты противника. Когда у вас будет уже 6–8 боевых слонов и штук 15–20 конников, можете переходить в контратаку и планомерно утюжить весь поселок персов, вплоть до замка. На замок достаточно «натравить» 4 Capped Rams. После этого быстренько заложите сплошной стеной ворота, ведущие в лагерь сарацин (на северо-востоке). На всякий случай поставьте возле них сторожевую башню.

Теперь у вас есть немного времени для ремонта и лечения. Используйте его также для того, чтобы усилить свою конницу. Сейчас главное – не ввязываться в крупномасштабный конфликт с сарацинами. Но постарайтесь пораньше пробить южную стену города персов (в том месте, где начинается палаточный лагерь сарацин). Поставьте там свои ворота. Как только сарацины подгонят туда свои катапульты и требушет, самое время врываться в их лагерь и крушить сначала юниты, а затем – палатки (у вас должно быть штук 20–25 конников и 6–8 слонов). Палаточный лагерь надо разрушить полностью. Весь фокус в том, что тогда у сарацин не будет жилища и они попросту не смогут производить новые юниты. Затем подлечите все юниты и подгоните тележку с императором.

Дальше будет совсем все просто. Сарацины уже фактически парализованы, а у Иерусалима вообще нет боевых юнитов. Вам практически никто (если не считать редких арбалетчиков) не будет мешать дойти до стен Иерусалима и начать долбить их в любом месте. (Лучше всего – вблизи правой нижней кромки карты, так как там вообще нет башен.) Будут только постреливать сторожевые башни, но это мелочи. Кроме того, в самом Иерусалиме есть штук 5 монахов, которые начнут «охмурять» ваши юниты еще из-за стен. Поэтому постарайтесь пробить стены как можно раньше (подключайте и слонов) и порубить монахов. Собор находится во внутреннем дворике, который охраняется двумя сторожевыми башнями. Уничтожьте башни и спокойно заводите тележку к собору (на место, помеченное флагами). Миссия пройдена.

РАСЫ: плюсы и минусы

Britions

Сила: англичане имеют самых лучших лучников – с самой большой дальностью стрельбы. Их уникальный юнит, Longbowman, вообще не имеет себе равных в этом деле (если не брать в расчет Bombard Cannon и Trebuchet). У англичан хорошая пехота и благоприятная экономика.

Слабость: полное отсутствие порохового оружия и осадных орудий высшего класса. Англичан легко уничтожить с помощью комбинации Siege Onager + Knights, если они будут производить только Longbowman, Pikeman и Trebuchet.

Byzantines

Сила: византийцам доступна самая большая часть технологического дерева, и они могут производить почти все юниты (не хватает только девяти апгрейдов). Они могут легко противостоять самым разным типам атак, поскольку Pikeman, Camel и Skirmisher обходятся византийцам на 25% дешевле, следовательно, они могут наштамповать их очень быстро. Кроме того, их уникальный юнит, Cataphract, – гроза для всех пехотинцев. Добавьте сюда еще строительный бонус (при переходе в каждый новый век их здания прочнее на 10%), и вы поймете, что византийцы – мощнейшая оборонительная раса.

Слабость: «ровность» византийцев является одновременно их слабостью. У них нет специализации, нет явно выраженных крутых юнитов. Бонусы имеют только FireShip и Cataphract. Та же ситуация и в экономике. Единственный бонус – переход к Imperial Age обходится на 33% дешевле. Бонус, конечно, не слабый, но им все и исчерпывается.

Celts

Сила: кельты обладают самой быстрой пехотой. Им доступны все осадные орудия со всеми апгрейдами (кроме Bombard Cannon), которые стреляют на 20% быстрее. Это позволяет кельтам организовывать мощные атаки на вражеские крепости при поддержки весьма проворных пехотинцев. У кельтов также неплохая экономика, поскольку они валят лес на 15% быстрее.

Слабость: хилые лучники и монахи. Лучники лишены множества апгрейдов и не могут «дорасти» до арбалетчиков. Handcannoneers также недоступны. Монахи лишены важнейших апгрейдов, что не позволяет им переманивать на свою сторону здания и монахов противника.

Chinese

Сила: китайцы имеют, пожалуй, самый крутой бонус в экономике (у них на 3 крестьянина больше в самом начале игры, а Town Center поддерживает аж 10 человек). Но главное – все науки даются китайцам дешевле! А среди технологий и апгрейдов китайцам недоступны только 11 открытий (в этом отношении китайцев опережают только византийцы). Скорострельные Chu Ko Nu (уникальный юнит) способны остановить почти любую атаку противника.

Слабость: китайцам недоступно множество крутых юнитов из Века Империй, включая Paladin, Bombard Cannon, Hand



Cannoneer и Elite Cannon Galleon. В таком же печальном положении находятся только англичане, но у них это несколько компенсируется мощными лучниками.

Franks

Сила: французы обладают самой мощной кавалерией, поскольку все их конники на 20% здоровее. Армию французских паладинов очень трудно остановить. У французов также неплохая экономика, поскольку все апгрейды ферм достаются им даром, а возведение замков обходится на 25% дешевле.

Слабость: самая медленная пехота из-за отсутствия апгрейда squire. Лучники весьма слабы, поскольку не могут дорасти до арбалетчиков, и им также недостает ряда апгрейдов. Французам трудно защищаться из-за отсутствия самых мощных защитных башен: Keeps и Bombard Towers.

Goths

Сила: сила готов в массовости. Готы обладают самыми дешевыми пехотинцами, что позволяет им быстро создавать грандиозные пехотные армии, которые могут смести все на своем пути. Уникальный юнит – пехотинец Huskarls – обладает уникальной броней, делающей его практически невосприимчивым к стрелам вражеским лучникам.

Слабость: единственная раса, которая не может строить крепостных стен (и, как следствие, сторожевых башен). Это делает готов самой слабой расой в игре. Единственный шанс готов – задавить противника, пока он еще не успел как следует развиться. Кроме того, у готов весьма хилые монахи, а также эта раса не может производить арбалетчиков, паладинов и Siege Onager вкупе с Siege Ram.

Japanese

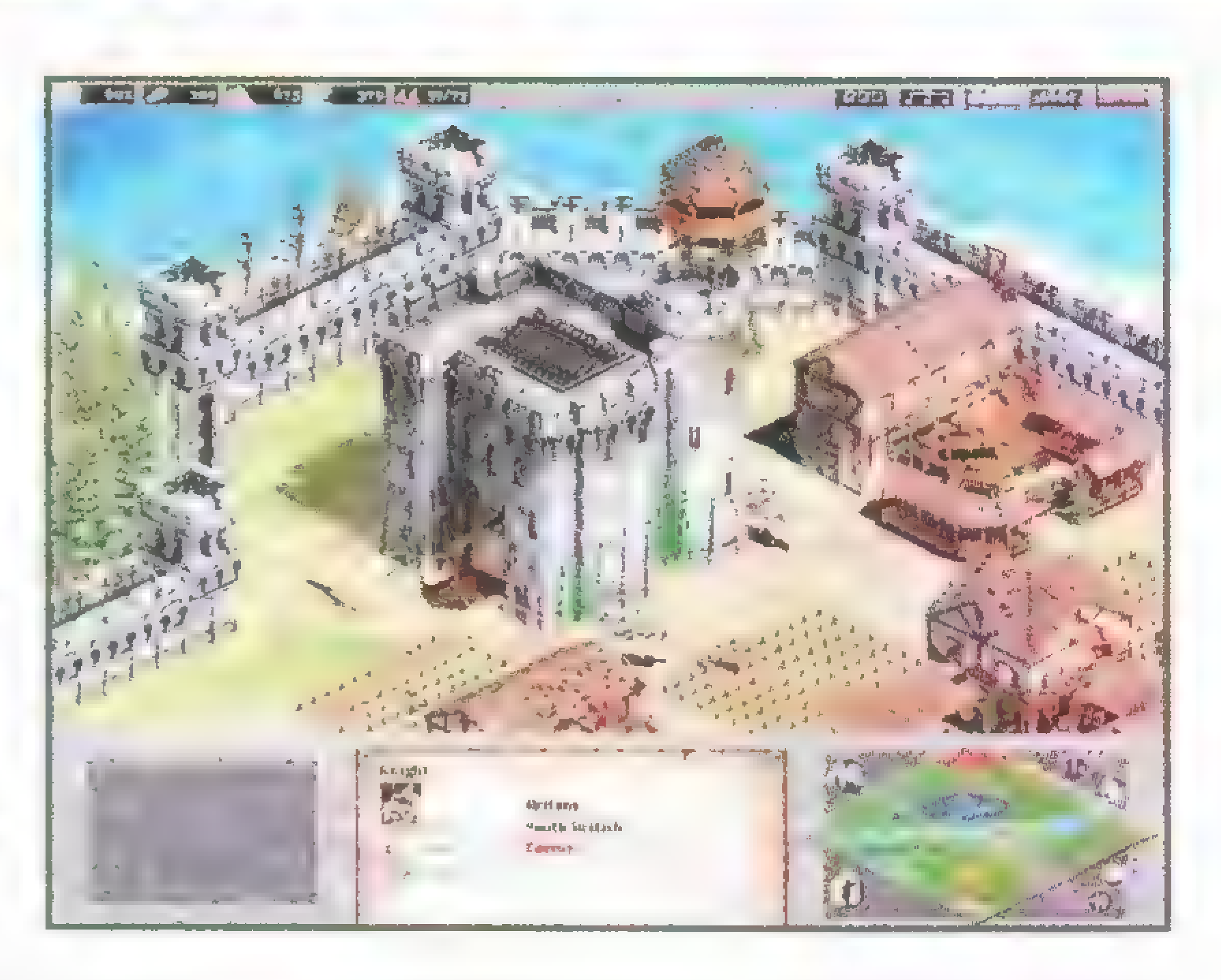
Сила: у японцев грандиозная пехота, и берет она качеством, а не массовостью, как у готов. Самурай орудует своим мечом быстрее всех остальных юнитов в игре; кроме того, самураи имеют бонус при борьбе с уникальными юнитами других рас. У японцев приличные лучники, которым доступно множество апгрейдов. Японцы работают быстрее остальных рас, что дает им существенный бонус в экономике. У них приличный флот, а рыболовецкие шхуны японцев вдвое прочнее и лучше защищены.

Слабость: недоступны Paladin и Bombard Tower; не хватает множества апгрейдов в сфере экономики. Японцам несколько труднее атаковать вражеские крепости, поскольку у них нет Siege Onager, Siege Ram и Bombard Cannon.

Mongols

Сила: у монголов самая лучшая легкая кавалерия (+30% HP) и лучшие конные лучники. Уникальный юнит – конный Mangudai – сам по себе классный лучник и обладает бонусом при борьбе с осадными орудиями противника. У монголов прекрасный флот и хороший набор осадных орудий.

Слабость: отсутствуют все юниты с пороховым оружием, кроме Cannon Galleon. Слабые монахи и невозможность строить Keep и Bombard Tower. Конные лучники монголов очень сильны, но требуют к себе пристального внимания, поскольку их сила – во внезапных набегах.



Persians

Сила: СЛОНЫ, СЛОНЫ и еще раз СЛОНЫ. Слон – самый мощный юнит в игре, однако жрет много ресурсов, малоповоротлив и нуждается в защите от толпы вражеских pikemen. У персов прекрасная кавалерия, в которую входят даже боевые верблюды. Персы очень быстро работают, что дает им солидный экономический бонус.

Слабость: трудновато в защите из-за отсутствия Keeps, Bombards Town и возможности укреплять стены (fortified walls). Это немного компенсируется тем, что Town Centers и Docks персов вдвое прочнее, но не так уж существенно. Слабые монахи. Плохая пехота (нет апгрейдов в Веке Империй) и недоступны арбалетчики.

Saracens

Сила: сарацины – прекрасные киллеры для кавалерии. Поставьте линию pikemen, а за ними – мамелюков: о такую стену разобьется любая конница, даже французские паладины. (Добавьте к этому еще боевых верблюдов.) Прекрасный морской флот с существенными бонусами (транспортные суда вдвое прочнее и перевозят вдвое больше пассажиров, а Galleys стреляют на 20% чаще). Весьма полное технологическое дерево (в этом отношении сарацины уступают только византийцам и китайцам). Конные лучники сарацин за счет своего бонуса (+3) громят вражеские здания столь же эффективно, как и пешие Longswordsmen.

Слабость: недоступен апгрейд Knights до Cavaliers и Paladins.

Teutons

Сила: тевтонские рыцари – самые мощные пехотинцы в игре. У тевтонцев сильные монахи, которым доступны все апгрейды и которые лечат с вдвое большего расстояния. Town Centers имеют существенный бонус и вмещают в себя вдвое больше юнитов. Со всеми апгрейдами Town Center стреляет дальше любого юнита в игре, кроме требушета. Доступны все башни. Прекрасная оборонительная раса. Фермы стоят на 33% дешевле, что позволяет экономить лес для других построек.

Слабость: очень медленная армия. У кавалерии нет апгрейда Husbandry, недоступна Light Cavalry и Heavy Horse Archer. Лучники тоже слабоваты – не могут дорасти до арбалетчиков, и не хватает апгрейда Bracer.

Turks

Сила: вы полюбите эту расу, если вам нравится пороховое оружие. Турки обладаю уникальным юнитом с пороховым оружием – Janissary, который доступен уже в Castle Age. Их «пороховые» юниты на 50% здоровее. Исследование пороховых технологий стоит туркам на 50% дешевле, а знание химии дается им вообще даром.

Слабость: туркам нужны буквально тонны золота из-за «пороховых» юнитов. И что делать туркам, когда золото иссякнет? В такой ситуации большинство игроков переключается на производство pikemen и elite skirmishers, но туркам эти юниты недоступны! Турки несколько слабоваты на начальной стадии игры, но как только добираются до Castle Age, то становятся весьма сильными. Тем более что им доступны все виды сторожевых башен.

Vikings

Сила: единственная раса, которая обладает сразу двумя уникальными юнитами. У викингов мощная пехота (бонус по здоровью), а их уникальный пехотинец Berserker может сам себя лечить (здоровье восстанавливается со скоростью 1 HP в секунду). У викингов очень сильный флот, который обходится им на 20% дешевле. Уникальный корабль Longboat выстреливает за раз 3 стрелы, что делает его очень грозным юнитом.

Слабость: плохая кавалерия из-за недоступности Paladins, Heavy Cav Archers, Camels и апгрейдов Husbandry и Plate Barding. Полное отсутствие «пороховых» юнитов. Монахи лишены множества апгрейдов.

ИНТЕРНЕТ

Крупнейшие сайты, посвященные Age of Empires II:

www.aoe2.com
www.aoe2.net
www.ageofkings.com
www.ageofkings.org
www.strategyplanet.com/aok/

Игорь Савенков

ГОРЬКИЙ–17

СОВЕТЫ

Интерфейс и система

Бойцы ведутся по карте **левой кнопкой**, взаимодействие с предметами – **правая кнопка**. Если нужно использовать ключевой предмет на объекте, то при щелчке **правой кнопкой** на объекте использование этого предмета высветится как опция. Никаких хитростей.

В бою возможна передача предметов и смена оружия без затраты action point'ов; для передачи предметов или использования предмета одним бойцом на другом необходимо, чтобы бойцы стояли рядом. Перемещение никак не завязано на совершении действия – то есть за время хода боец может один раз использовать предмет и X раз переместиться на одну клетку в любой последовательности.

При передаче некоторых предметов – в бою ли, на карте ли – сначала передается предмет, находящийся в руке/надетый на персонаже, а уже потом предмет из inventory; не снимите случайно с армор при передаче такого же другому бойцу.

При выстреле существует определенная вероятность промаха; промахнуться при ударе можно только находясь в состоянии ярости. Расстояние при выстреле влияет не на вероятность промаха, а на наносимый урон; процент от максимального показан красной частью обода прицела.

При ударе сбоку с цели снимается на 2 HP больше, при ударе сзади – на 4 HP. Направление удара определяется как то, в которое поворачивается персонаж для нанесения удара; таким образом, огнемет, визуально сбоку задевший монстра, снимет +4 HP, если монстр смотрит в том же направлении, что и стреляющий персонаж. Дополнительные хиты при выстреле по диагонали определяются следующим образом: один из углов монстра является ближним относительно бойца. Дополнительные хиты снимаются, если выстрел идет по ближнему углу или по средней боковой клетке – +2 хита; если эта клетка является еще и задней (угловой или центральной), то снимается +4. Формулировка нестрогая, но понятная. Очевидно, все это относится к «многоклеточным» монстрам; «у одноклеточных» любая клетка – угловая.

При удержании курсора на монстре можно посмотреть его HP, броню и устойчивость к специфическим воздействиям (последние два пункта – только после того, как они были обнаружены экспериментально), а также то, куда он сможет переместиться на следующий ход. Последнее – в наших расчетах вещь полезная.

Клавиши: **I** – inventory, **D** – защитное положение, **Пробел** – промотка роликов и скриптовых сцен, в отличие от **Escape**, которая отвечает только за промотку роликов. Не пренебрегайте.

Несмотря на наличие специальной кнопки, при передаче большого количества предметов удобнее делать это через inventory; а вот взять что-нибудь в руку можно с помощь слизанной с виндов стрелочки рядом с изображением оружия прямо на основном экране.

Второстепенные персонажи

Василий Грачев. Якобы случайно выживший в Горьком старик. Приходит в начале игры, уходит в конце первой зоны – за воротами. Обычный боец.

Джоан Макфадден. Член первой группы НАТО. Приходит в начале второй зоны – в канализации, погибает после выхода из музея. Навык в использовании медикаментов – +15 процентов хитов.

Медуза, он же Сергей Орловский. (Кстати, мелко как-то получилось. Имя и фамилия складываются вместе только при специфическом наборе событий – если вы все-таки берете Медузу с собой, то перед расхождением Селиванов вдруг обращается к нему по имени. Уж шутили бы до конца.) Приходит в музее, уходит либо на крыше после обсерватории – сходит с ума и может быть заменен Славским, – либо перед входом в лабораторию. Атаки – оглушающая отрыжка смерти, радиус обстрела – одна клетка в любом направлении, включая диагональ, 3 хода на перезарядку; молния – радиус обстрела – одна клетка по вертикали или горизонтали, радиус действия – буквой «т», как у огнемета (цель, клетка за ней и две клетки по бокам от последней). Защита от оглушения.

Славский – приходит на крыше после схождения с ума Медузы. Выкуривается КО-гранатой; при попытке просто войти взрывает себя. 150 HP. Обычный боец.

Анна Хатчинс. Приходит после получения 4-го диска, уходит перед входом в лабораторию. 80 HP. Обычный боец.

Оружие

Начнем с рассмотрения оружия. Средства **умерщвления в «Горьком-17»** делятся на следующие категории: рабочие – то есть те, с помощью которых, собственно, и производится умерщвление; вспомогательные – для подрыва бочек, добивания, экономии патронов основных пушек и вообще применяемые по бедности, когда ружье еще не нашли или патроны уже кончились; сюда также входят вещи хорошие, но встречающиеся в малом количестве и поэтому не определяющие стратегию игры; утилитарные – те, которые на самом деле ничего не умерщвляют, но отнесены к классу «оружие».

ОСНОВНЫЕ

Винтовка. Универсальное средство, обладающее вполне пристойной мощью и – что и делает его универсальным – умеющее стрелять по диагонали.

Помповое ружье. Еще более мощное и тоже с большим радиусом действия – бьет на три клетки вперед и на одну вбок. В любом направлении, очевидно. То есть получается толстый крест. Не диагональ, зато конем.

Огнемет. Запаленный противник теряет пятнадцать, десять и пять жизней в начале следующего, через один и через два ходов соответственно. Плюс урон до тридцатника в момент выстрела. Не требует патронов. Поражает клетку перед вами,





следующую за ней и две по бокам от этой следующей. Буквой «т», иными словами. Умелое использование большого достоинства «Горького» – возможности стрелять по пустому месту – позволяет реализовывать разнообразнейшие тактические фокусы от запаливания нескольких врагов сразу до убегания из-под ответного удара. Вы ведь в момент выстрела вполне можете находиться от противника в двух клетках ходу.

Топор, бейсбольная бита, лом. Вещи необходимые, поелику патроны экономят. Овладев, как любит выражаться один мой знакомый, топором, вы вполне можете снести с противника тридцатничек сразу. А это есть немало. Ну а уж избиение оглушенного босса ломами – забава старинная, распространенная и приветствуемая.

«Узи». Средство стрельбы, используемое, когда закончились патроны для винтовки. Обладает приятным свойством поражать сразу три клетки – цель и по бокам. Так как патроны для винтовки все-таки становятся иногда дефицитом, то сразу по получении «Узи» старайтесь одним из персонажей использовать именно его, дабы навык рос.

Напалмовый гранатомет. Сносит меньше, чем огнемет, но зато стреляет на расстоянии и создает горящее поле 3X3 клетки, и всякий попавший в него загорается. Если горящий враг не вышел из этого поля к концу хода, то в начале следующего с него снимется 15 жизни. Большой плюс.

Коктейль Молотова. Попадает в список основных средств борьбы за то, что наряду с огнеметом и напалмом поджигает противника и при это поражает сразу пять клеток – крестом. Никакое средство «выплевывания» не нужно – используется сам по себе; урон при попадании наносит заметный. Включить в рацион.

По мере продвижения вам также встретится ионная винтовка. Очень много очков вреда один выстрелом, да плюс стреляет вперед и назад одновременно на весь экран и без range penalty. То есть что в двух клетках враг стоит, что в десяти – будет больно. Не действует на имеющих защиту от электричества. Один минус – лежит уж слишком близко к концу игры.

Баловства. Те самые «запалы для бочек».

Пистолет. Может пригодиться на первых стадиях, но исключительно в целях экономии других патронов. Также может быть отдан второстепенным персонажам, дабы те не просто так гуляли по полю во время драки.

Штык. Нужен до обнаружения вышеперечисленных средств личного уничтожения врага. Как показала пройденная игра, лучше про штык забыть и пользоваться исключительно пистолетом. Снимает больше, а патронов хватит.

Метательные ножи. Если вам очень скучно. Бочку, кстати, вы ими не взорвете.

Гранаты. Большой радиус поражения. Мало сносят. Соответственно, применяются против толп врагов, а также против разных по-уши-в-защите гадов.

Газовые гранаты. Травят врага – действуют так же, как огнемет. Все бы с ними хорошо, если бы не их малое количество.

Бластер. Снимает очень много хитов с большим и удобным радиусом попадания. Абсолютно не нужен – см. ниже.

Наверное, сюда же можно включить ракету, «Зарю» и «Молнию». Вся эта дрянь встречается в единственном экземпляре и зачищает полполя, снимая с каждого попавшего в зону по 200 хитов. Мои рекомендации по применению – ниже (да, обратите внимание на то, что последние два представителя не действуют на имеющих защиту от электричества).

УТИЛИТАРНЫЕ ВЕЩИ

Оглушающий пистолет. Оглушает. Если у противника нет защиты от оглушения. Возможен промах. Требуются патроны.

Электрошок. Оглушает. Промах невозможен. Не срабатывает, если есть защита от оглушения; защита от электричества срабатывает выборочно.

Азотная пушка. Две штуки встретятся вам по ходу игры, и обе к концу. Замораживает. Соответственно, не работает против имеющих защиту от холода. Патроны не нужны.

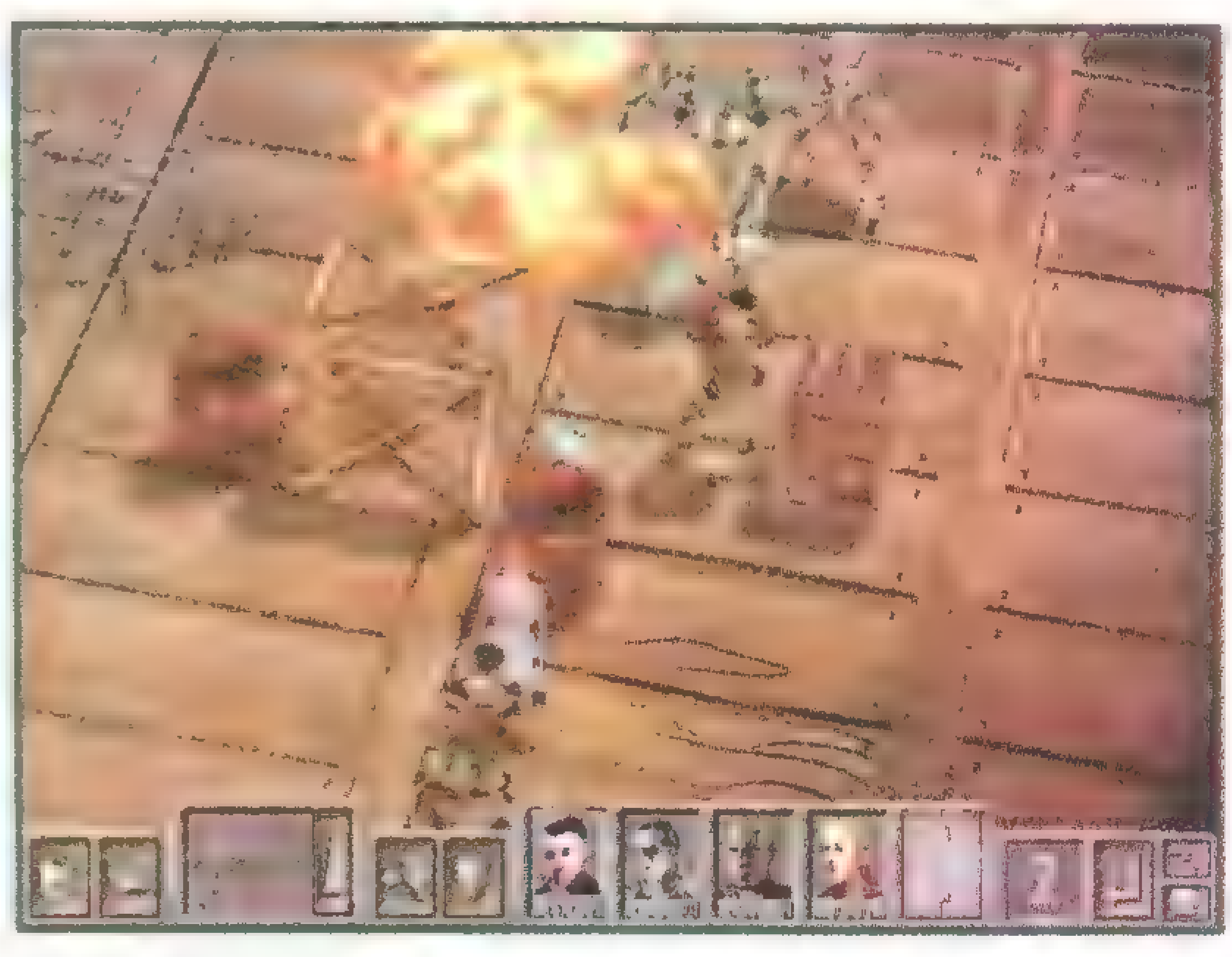
КО-гранаты. Оглушают сразу группу плюс снимают немножко хитов. Зачем, спрашивается? Если он оглушается, мы его и так убьем. Если он уже умирает, мы его тоже и так убьем. Но вещь очень полезная – своей автономностью.

Можете заметить, кстати, что все утилитарные вещи норовят вывести противника из строя. И не наносят ему никакого урона. Но вывести из строя – это так приятно и полезно (в походовой-то стратегии!)! Так что, в отличие от гранат, шоковый пистолет прочно занимает свое место в арсенале бойца отряда МЧС.

Теперь раздача слонов. Рекомендую следующее: огнемет – Селиванову, помповик – Ковриге, Хаахти, соответственно, «Узи». Ковриге же отдается топор; получается ходячий танк. Селиванов получает биту и Хаахти остается вспомогательным, лишенным патронов персонажем. Пусть ходит, лечит, со временем и прокачается. Такой расклад проверен и является жизнеспособным; особенно удобно, что, как правило, Селиванов стоит в удобной для применения огнемета позиции. Думаю, впрочем, что любые другие сочетания обнаружат свои плюсы, но не проверял, не скажу.

Монстры

Следующая таблица ценна в первую очередь информацией о специфических



атаках и устойчивости к разнообразным воздействиям – хиты вы можете посмотреть в любой момент, наведя курсор на противника. Возможно, указаны не все «устойчивости», но именно указанные наиболее значимы по ходу прохождения: попытки оглушения сфинкса за экзотичностью должны быть предусмотрены авторами игры, а не составителем гайда.

Сфинкс	40	
Гарсиа	60	две клетки
Крюгер	50	огонь
Шкаф	70	ракета – 3*3
Отморозок	80	замораживает (холод, электричество, оглушение)
Арлекино	70	оглушает (электричество, оглушение)
Топотун	120	8 клеток – пирамидой в три ряда
Горилла	70	электричество
Малыш	40	
Скорпион	70	
Шершень	50	делает воспламеняемым
Танцор диска	50	
Сестрица	100	взрыв – 3*3 огонь
Лилит	70	
Жнец	100	четыре клетки (электричество, оглушение)
Невидимка	40	отравляет (все)
Мотылек	50	огонь

По мере прохождения и появления новых монстров будут даваться советы по борьбе конкретно с ними.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Итак, группа МЧС высаживается на... каком бы? пустынном? заброшенном? в общем, далеко не курортном берегу, уничтожает первого 40-хитового сфинкса, находит трупы двух членов группы НАТО (так ей и надо! Какова рифма!), заваливает еще двух сфинксов. Тут-то и начинается интересное. Подобранную доску бойцы кладут на тот самый берег, на который высадились, и посылают «хлопца Ковригу» за помповиком. Хлопец подбирает помповик и оказывается один на один со шкафом. Это монстр такой – не с большой же буквы его писать! Имеет смысл заманить шкаф сразу к двум бочкам – тогда вы кончите его одним выстрелом; если вы уложитесь в четыре хода, то вторая часть боя и не воспоследует. Если же нет, то еще один гарсия встретит свою печальную судьбу.

Продолжайте движение и откройте ящик. На ящике угадывается клеймо «наш выбор» – там лежат одновременно такие ключевые вещи, как огнемет, топор и бита. До кучи – немного пластыря. Собрав все это, идите налево (здесь и далее направления указываются на экране, а не относительно персонажей). Там вас встретит четвертый боец и теплая компания уродов. Первым делом вынесите крюгера, потом неторопливо расстреляйте сфинксов. Появившиеся гарсии ходят медленно; более того – одного из них можно подорвать на бочке.

Идите налево, обработайте ящик и заберите из небольшого домика ниже по течению перчатки. Еще дальше стоит баллон с кислородом ((O2) – по дороге случится небольшая драка с медленными и слабо бьющими гориллами; задача – вынести гарсию и курить); прихватите и его (баллон). И ящик тоже имеет смысл обследовать. Теперь возвращаемся к месту встречи с Грачевым; идите в открытые ворота. На причале вас ожидает встреча со здоровым судьей и существенно более мелкими присяжными.

Судья – 200 HP
4 присяжных – 20 HP

Присяжные высасывают из вас хиты и отдают их судье; настоятельно рекомендуется сначала разобраться с мелюзгой – обратите внимание, что первые три из них встают аккурат под выстрел огнемета. Огнемет ведь у Селиванова? После этого судья с легкостью заманивается ко всем имеющимся в округе бочкам и добивается тоже без особых проблем – ходит он медленно и от огня защиты не имеет. После драки зайдите в магазин, и заберите оттуда первый диск, а также первый «Узи» и много-много бесценных патронов к винтовке. На экране есть проход направо – вдоль водоема по ближней (она же нижняя) стороне. Идите туда и спасите маленького Шаляпина (очевидно, эту фразу проплатил Гринпис); обратите внимание, что с помощью огнемета и дубин гарсий можно вынести без потерь патронов и практически без потерь здоровья. Особенно второго, когда все соберутся в круг и удар можно будет нанести организованно. После всего этого вы получите подсказку про код сейфа. Не будем лишать вас удовольствия отгадать код самим, а самым нелюбопытным скажем итог: 75327873. Из ключевых предметов там лежит электрошок.

Возвращайтесь к месту встречи с Грачевым, откройте с помощью перчаток ворота и спускайтесь вниз.

Бабуля – 200 HP
Внучки – 40 HP

Ваш ход будет прерываться каждый раз, когда вы будете убивать одного из внучков; в связи с этим рекомендуется запалить сразу их всех, дабы они сразу все и умерли; тогда лишний выстрел у бабули будет только один. Кроме того, очевидно, имеет смысл убивать внучков, когда остальные ходы уже сделаны. Бабуля забивается в угол и оттуда больно кусается; запинать ее можно чем угодно, но главное – быстро. И не забывайте об электрошоке. А вообще во всем надо видеть хорошее: зато скилл гранатомета прокачаете! После битвы подберите с пола руку, затарьтесь парализующим пистолетом в бытовке и зайдите в туннель. Поставьте в его конце баллон с кислородом, выстрелите по нему – и в ваших руках изумительный напалмовый гранатомет, 3 заряда напалма и Ракета – исключительно с большой буквы. Возвращайтесь.

На подходе к воротам, у которых стоит устройство, считывающее отпечатки пальцев, вам предстоят битвы с... как бы это, опять-таки, сказать... гарсиями. Во. Вы уже знаете, что их не стоит подпускать близко? Хорошо. Еще важнее не ставить бойцов рядом – так как пулеметы гарсий бьют на две клетки, а соответствующая постановка «наших» почему-то провоцирует врагов. А так – если цель одна – могут и пренебречь убойной силой пулеметов и начать чикать клешнями на 15 хитов.

Прорвавшись, приложите руку к датчику. Ворота откроются, и вас поприветствует очаровательное существо с красивым именем Бивис&Баттхед

Бивис&Баттхед – 250

Бить вас тут будут. Человек с непонятной должностью MPR Николай Барышников утверждал, что... этого... «Бивиса» можно зажать в углу и безнаказанно запинать ломами, поскольку тот будет бояться задеть себя и не будет стрелять, но мне эта операция почему-то не удалась. То есть в углу я его зажал, а вот бояться он не начал. Выходы следующие: либо убегать и тратить ценные патроны от винтовки, либо убегать меньше и тратить не менее ценные аптечки. Либо убегать очень долго и сшибать 250 хитов из пистолета, что скучно невыносимо. Дело в том, что простреливаемая «Бивисом» зона невелика, и тактика «выстрелил-убежал» применима. Но скучно же! Да, еще можете пойти стопами Барышникова и найти тот неповторимый угол, в котором на «Бивиса» неожиданно нападает жестокий ужас и гад прекращает попытки к сопротивлению.

(На самом деле способ был найден. Надо оглушить «Бивиса» электрошоком и встать вокруг него с каждой стороны по центру – тогда он действительно не сможет стрелять; если сделать это достаточно рано, то будет время при очередном оглушении сбегать к ящику и достать оттуда 3 КО-гранаты. Спасибо тебе, Коля!)

Хорошо. После исторической битвы зайдите за железную дверь и заберите оттуда второй «Узи». Далее снимите все, как и было сказано, с Василия Грачева и продолжайте движение, убедившись предварительно, что обобрали все заначки забот-



ливых девелоперов, поскольку после ухода Василия и драки у спуска в канализацию вы не сможете вернуться обратно.

Итак, драка. Неприятная история, поскольку шершни делают вас воспламеняемыми, а гарсии с удовольствием пользуются этим обстоятельством; кроме того, шершни еще и больно кусаются. Не жалейте патронов – особенно актуальным этот совет становится, если учесть, что следующая драка начнется без перерыва на медицинские манипуляции. Подлечиться, соответственно, тоже будет не вредно. И обязательно откройте ящики – в одном из них лежит тяжелая броня. А в драке в люке оперативное убийство противника – хода за четыре – избавит вас от лишних трех малышей; или наоборот – слишком поспешное уничтожение противника лишит вас возможности замочить еще трех малышей. Все зависит от того, что для вас ценнее – эксп или патроны. Да, и помните: гориллы – это не страшно. Все бочки – крюгерам!

Откройте ящик – армор лишним не бывает – и идите дальше. Поговорив с Джоан Макфадден, обработайте ящики – в которых из новенького будет замечательный коктейль Молотова – и проделайте следующие манипуляции: откройте вентиль, включите выключатель, откройте второй вентиль. Идите дальше и нарвитесь.

Нарвавшись, не паникуйте. Один боец посылается разбираться со шкафом, остальные избивают малышей, но только на ближнем краю берега! При таких раскладах первый боец получает свои две ракеты и зажимает шкаф в углу, где в силу вступает эффект, известный как паника имени Барышникова, и крюгер умирает под последовательными ударами лома. Идея игнорирования попыток малышей заманить вас на дальний конец берега заключается в том, что в противном случае шкаф будет не простаивать, а шарашить на другую сторону. Наверное. Не проверял. Но иначе зачем так поле боя дизайнить? Слишком просто получается.

Идем дальше. Танцевать будем от явно начальственной длани, лежащей посередь прохода, – см. скрины. Сначала пойдем наверх. Двое «шустрых джов» и два крюгера – это откровенно теплая компания, замечательная уже своим полным игнорированием огня. Бочки снова крюгерам – поскольку «джи» предпочитают не бегать за вами, а забиваться в угол; а уже в этих углах, да с электрошоком, да патроны наконец начать тратить. (Тут-то у меня игра и грохнулась, и оказался я опять на сейве из первоначального прохождения, где никаких патронов нет, поскольку молодой еще был. Но у вас, снабженных руководством, будут.) В общем, уломаем.

Теперь забираем карточку и движемся к югу от руководящей длани, что в переводе означает вниз по карте. Там открываем ящик и встречаемся с существом по имени Паровой котел.

Паровой котел – 250 HP
Малыши обычные, 3 штуки

Паровой котел – существо нехорошее, и поступать с ним следует по законам военного времени. Лучше всего идеи законов военного времени, на мой взгляд, доносят массам электрошок и его старший брат, парализующий пистолет. Впрочем, к огню субъект также питает определенную слабость – при прямом контакте теряет хиты. Вот эти два обстоятельства и помогут нам бороться с тяжелой броней негодяя, который снимает с нас по 35 хитов и бьет сразу по двум бойцам. А малышей вы уже видели раньше.

Вернемся к длани. На пути от нее к лестнице – собственно, туда вам и надо – вас караулит какая-то абстрактная тусовка представителей животного мира, которые все горят как сено. Стыдно в таких местах читать солюшен, стыдно!

Переходим к следующей части. Солдаты НАТО предлагают вам проследовать на крышу. Крыша, о чем не догадывается недалекий Селиванов, находится наверху, и именно там ее следует, цитирую, «искать». Мочилово на восемь персон мы опустим за неинтересностью; с обнаружением ящиков на этаже вы тоже справитесь сами; а вот Медузу лучше спасти до вставления в компьютер карточки, дабы он помог отряду справиться с последствиями. Не проверял, опять-таки, что будет, если Медузу вообще убьют, но подозреваю, что уже знакомая вам надпись «доигрались»; кроме того, лишний боец в отряде – это хорошо. Медузе мы будем доверять до обсерватории и немного дальше; там он сойдет с ума и его придется убить; впрочем, все это описано выше.

Вставьте карточку. Вот теперь начинаются серьезные игры.

Вы вовсе не нужны всей этой толпе: ее цель – компьютер. Поэтому придется становиться на пути и тупо не давать стрелять ракетами. Идея такая: Селиванов поджигает танцора диско, остальные перекрывают правый фланг. Через ход на правом фланге все мертвы или кончаются, а Коврига бежит налево. Еще через ход подошедший справа шкаф мертв или кончается, а все добивает левую тусовку. Малыша кладут где-то по ходу дела. Не жалейте патронов – одна из самых сложных драк в игре, поскольку противники полновесные, а хитов у компьютера всего 75. Огнемет простаивать не должен.

Вытерев пот со лба и ознакомившись, если кто еще не был знаком, с надписью «доигрались», поднимаемся по лестнице, где уже открыты две двери. Сначала заходим в левую и обчищаем ящик, потом через правую выходим к кораблю. Следующий бой имеет смысл проводить следую-



щим образом: сначала выносите всех, кроме шкафа, а потом оглушайте его. Вариант – можно не оглушать, а долго прятаться за бочками; но тогда остается вероятность поймать ракету на грудь, что не так приятно.

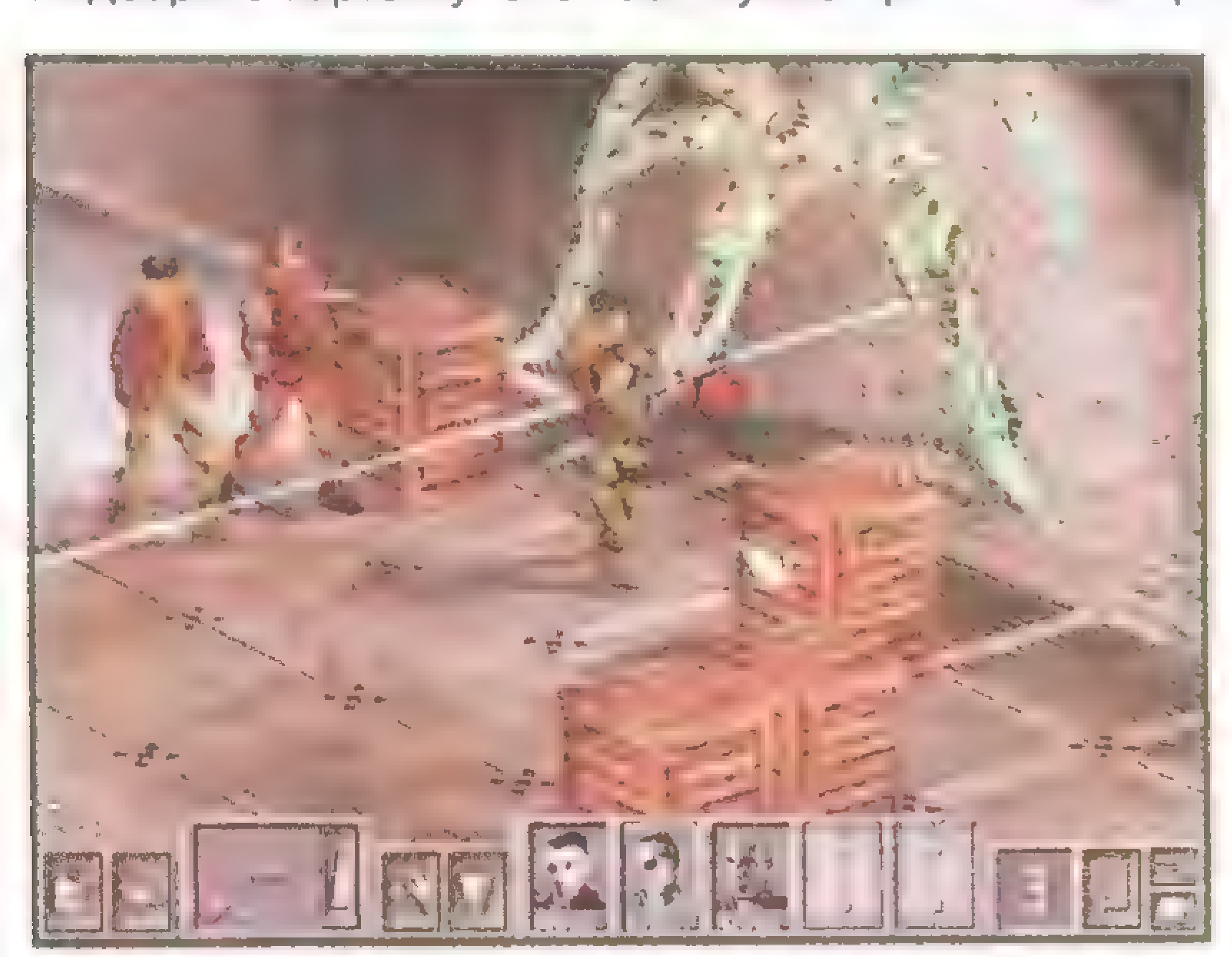
В ящике лежит эквивалент 480 хитпойнтов, что может оказаться весьма кстати. Подлечившись, продвигайтесь дальше и без малейших сомнений открывайте огонь по девочке, встреченной вами, – на первом же ходу она превратится в монстра. В этом же бою можно сделать забавный фокус: опять-таки на первом ходу сместите всех своих бойцов влево так, чтобы ни один джо до них не доставал, и далее вообще всячески прячьтесь за ящиками; «джи» встанут так, что их можно будет за милую душу оглушить одной гранатой. Дальше – сами понимаете. Следующий бой, который произойдет после того, как вы подберете оранжевую карточку, вообще нечего описывать. Мочилово мочиловом. Тупое, очевидно. Поднимайтесь на балюстраду и выходите к обсерватории.

Как прекрасна возможность снова с чистой совестью стрелять из винтовки! 24 патрона – это бальзам на раны расточительного игрока. Кстати, видите, как долго на вас никто не нападает? Целый пробег по второму этажу и всей обсерватории! Это вам отдохнуть дают. Впереди серьезные испытания. Дерните за рычаг, вставьте карточку в сканер, выходите на крышу. 9 штук мотыльков, все как один не боятся огня. Простор для творческого подхода – можно, например, один из мотыльковых флангов вынести, а когда к зачищенной территории подберутся остальные, положить там бомбу. Или просто аккуратно выносить друзей ломами и по одному. Или попробовать позаманивать их к бочкам – впрочем, если в первый ход просто скучковаться, то и заманивать будет нечего – сами слетятся. В общем, главное – не рискуйте: три мотыльковых удара сразу – это около 50 хитов.

Идите НАЛЕВО (напоминаю, относительно экрана). У вас будет шанс еще раз воспользоваться услугами Медузы – до того, как вы, возможно, с ним расстанетесь. Подберите карточку. Этот бой нужно провести в количество ходов, указанное на бомбе. Делается сие следующим образом: огнемет отдается Ковриге, и он запаливает обоих танцоров диска. Медуза отрыжкой смерти оглушает шустрого джо. Хаахти идет вниз и бьет правого мотылька. Кто-нибудь из оставшихся бьет левого мотылька и открывается для удара. В свой ход правый мотылек почему-то летит к бочке. Медуза бьет оглушенного джо молнией и отходит; Хаахти взрывает бочку. Дальше понятно? Оглушенный джо, горящие танцоры, один пожеванный мотылек, поскольку второй подорвался на бочке. От одного до двух ходов.



Теперь вопрос в следующем: хотите вы дальше пользоваться услугами Медузы или предпочитаете взять обычного бойца (у которого, не забудьте, не прокачаны скиллы)? В качестве бонуса к бойцу прилагаются 4 метательных ножа, 5 порций продуктов, две – лечебной мази, 2 коктейля Молотова, 3 болеутоляющих (они же средство против оглушения, 3 КО-гранаты (минус одна на выкуривание Славского, итого 2) и бой с 2 мотыльками, 1 лилит, собственно Медузой и 400 HP-вым боссом. Минус патроны плюс exp. Пройдя игру так и так, я считаю уместным оставить Медузу – но для тех, кто решил менять бойца, или для охотников за experience'ом делаю, как порядочный человек, отступление и рассказываю. Кстати, убить василиска можно и без потери Медузы – если очень прокачаться хочется.



Василиск – 400 HP.

Оглушаем. Защита от огня. На втором ходу глушите его и избивайте. Нехитро.

Идите дальше и поворачивайте направо. Медуза сходит с ума и становится нашей основной целью в начавшемся «комбате». В остальном «комбат» нехитрый: запалив и изувечив Медузу, вы выносите мотыльков, и лилит подходит как раз к раздаче.

Один ящик стоит в дальнем правом углу экрана, другой – около двери. Откройте дверь и киньте туда КО-гранату – Славский ваш (входить не пытайтесь – подорвется).

Отступление закончено. Возвращаемся к компьютеру и вставляем карточку. Выходит босс.

Крестоносец – 350 HP
2 Люсси – 100 HP

Крестоносец безвреден. Он глушит бойцов, но стоит один раз подставить ему Медузу, и он в удивлении будет снова и снова безуспешно пытаться его оглушить.

Главное – как можно быстрее вынести «люссей», поскольку бьют они больно. В общем, набор стандартный: огнемет плюс винтовка; главное – огнемет, постольку броня у «люссей» тяжелая, можете еще помповика не пожалеть – в умелых руках Ковриги снимает по 25 жизни (а при ловких ногах Ковриги, очевидно, еще и 2–4 за правильную постановку относительно врага). Дальше окружаем крестоносца, бьем его ломами и стреляем по нему из пистолетов, поскольку этих патронов уже совсем не жалко. Да, и все время провоцируем его на оглушение Медузы – ставим его перед самым носом босса.

Выходим в город. Здесь снимаем все с Джоан и прощаемся с ней, предварительно в последний раз использовав ее врачевательные навыки (причем ее, как вы понимаете, уже не лечим – так, самую малость, хитов до 40–50). В следующем бою у вас будет столько ходов, сколько у Джоан HP разделить на 20; впрочем, хватит и одного

хода: поджигаем гарсий и довешиваем каждому, сколько положено. Ну, может, не повезет – получится два хода. Не больше. Да, и не пытайтесь лечить Джоан противоядием – не помогает. Убежавшего врага тоже поймать не пытайтесь – нет его тут.

Мы остались вчетвером – Джоан сказала что-то непонятное про ребенка, которого она надеялась уберечь в компании с Селивановым (в смысле, «мы сможем спасти ребенка», а не «спасти ребенка вместе с Селивановым»), и преставилась. Продолжаем движение *вдоль забора* и встречаемся с группой НАТО. Вот тут-то нам и пригодится ракета.

Косов – 100 HP

7 натовцев – 60 HP

Мой рекорд – 7 врагов одной ракетой. Получилось это так: сначала я немножко постреляла по стоящим слева (немножко – это 1 ход), а потом стал смещаться назад, все время находясь на одной линии с заграждением, которое позволяло стрелять по мне только по диагонали. Очевидно, смещался я достаточно быстро, чтобы и по диагонали по мне стрелять не получалось. Через два хода орлы сгруппировались и схватили положенное. Дальше начинается отвратительный процесс погони за последним выжившим – он метко и неприятно стреляет. Если у вас будет выбор, кого именно оставить в живых после удара ракеты при равном числе устраняемых, выбирайте того, который ближе. Очень занудно гоняться.

Сразу полечились. Еще шаг – и в непредсказуемой последовательности триггерятся два боя. Описываю в порядке усложнения.

Шериф – 400 HP

Ролик забавный; сам же босс обойдется вам в 35 HP и 0 патронов. В первый ход вы преграждаете ему дорогу из угла (вниз по экрану) и занимаете защитную позицию. Во второй ходы запираете его окончательно, встав так, чтобы ни один ваш боец не находился по центру босса. Дальше можете ловить кайф от того, как могуче и неудержимо вы сносите хиты. 35 ваших вы, собственно, потеряете на первых двух выстрелах босса, сделанных в первый ход. (Чтобы быть совсем корректным, уточню, что если босс не отъедет в свой угол сразу, то на второй ход нужно вставать так, чтобы ваш боец не оказался по центру босса, даже если босс решит отъехать. А то будут потом говорить, что не прав автор, 70 хитов снимает злобный шериф, а как раз столько и не было.)

Теперь более серьезная штука. 4 «арлекино» и одна сестрица. «Арлекины» не оглушаются и защищены от электричества; сестрица защищена от огня и электричества. Вас здесь с легкостью могут убить; важно не давать «арлекинам» глушить бойцов; наш бонус – Медуза, о способностях которого «арлекины» не догадываются. Предлагается следующее: на первый ход поджечь напалмом, пущенным Селивановым, двух ближних «арлекин» (причем с такого расстояния, чтобы можно было отойти!), остальными пострелять по «арлекинам» (все держатся на расстоянии в 7 клеток от сестрицы); на второй ход оглушить подошедшую сестрицу из пистолета и добить горящих «арлекин»; за следующие два хода, в которые сестрица находится в отключке, разобраться с оставшимися «глушаками» (благо, напомню, огнемет пока заряжен); дальше идти добивать беззащитное животное, которое если и выйдет из отключки, то немедленно будет отправлено обратно Медузой. Честь и слава российскому МЧС!

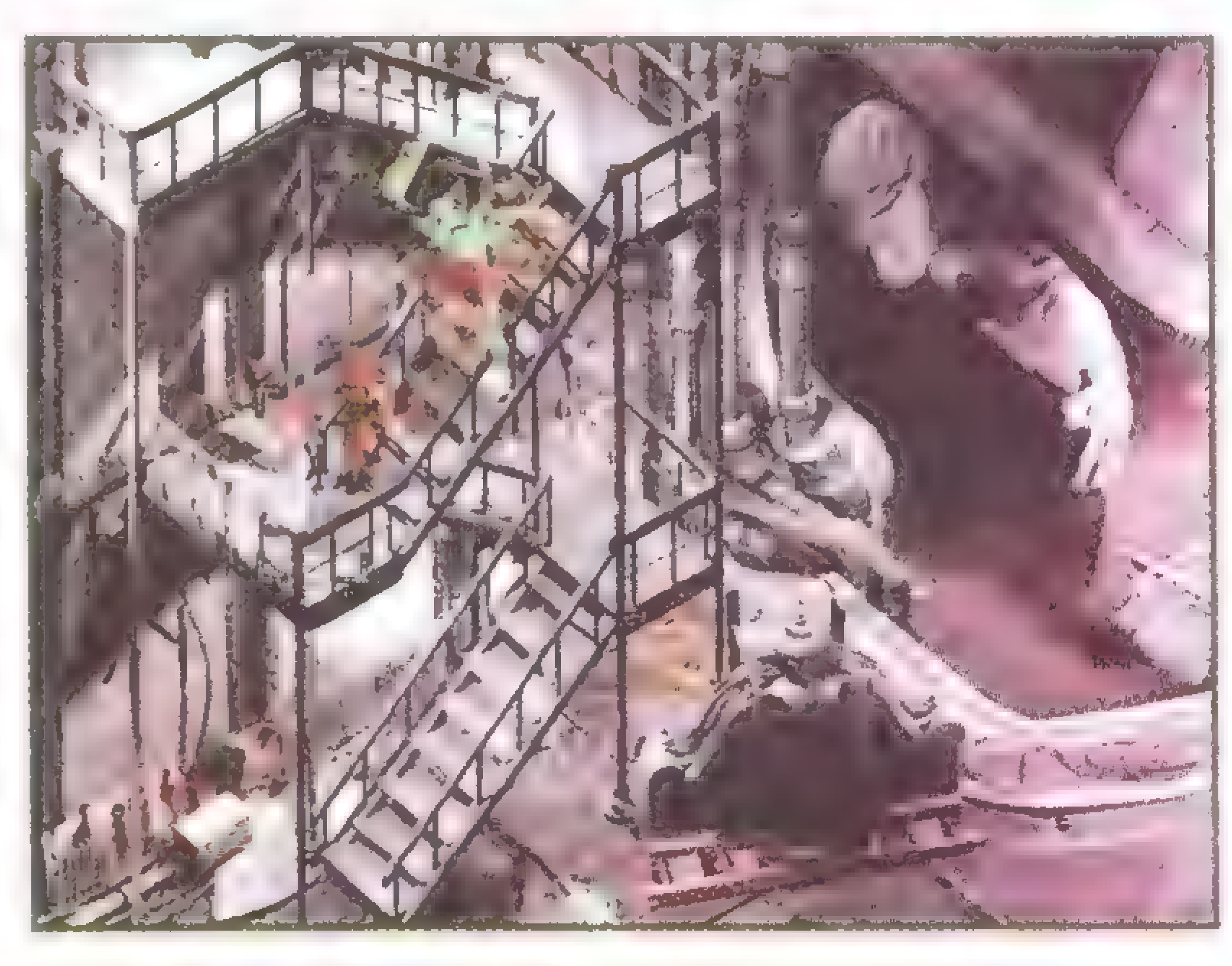


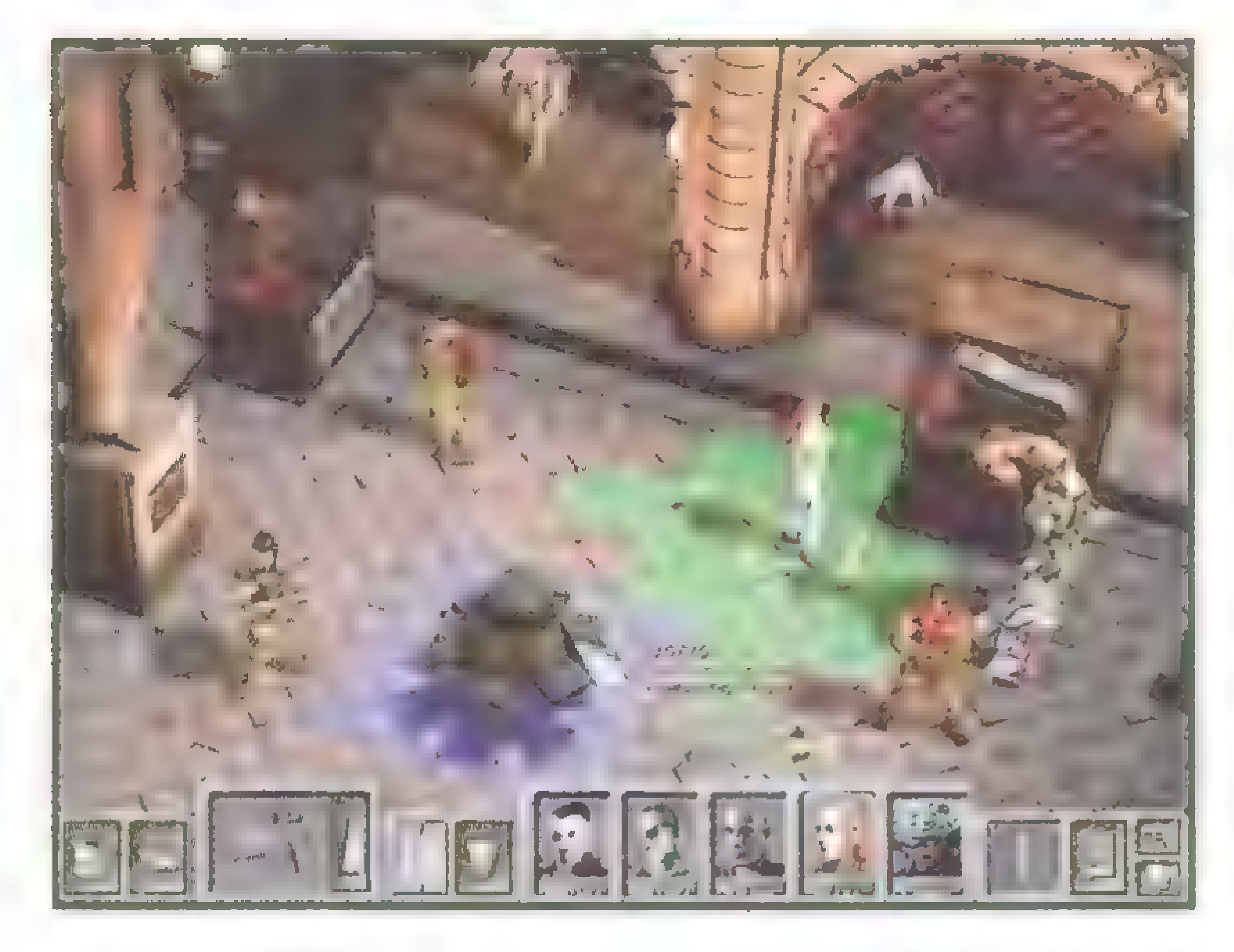
Теперь у нас есть ракетница, большой запас лечилова (побочный эффект наркотиков, напомню, – приведение в ярость), а в лавке ниже по карте можно найти еще и «Зарю» – эквивалент ракеты, бессильный против дружащих с электричеством. И патронов немножко – тоже вещь. Еще чуть-чуть налево – и новый бой; прежде чем ввязываться в него, отдайте Ковриге газовую гранату и коктейль Молотова, Хаахти – напалмовый гранатомет с хотя бы одним зарядом (этот так, чтоб не забыли) и запас патронов для «Узи», у Селиванова, как обычно, должен быть огнемет; хорошо будет, если какой-нибудь коктейль или газовую гранату ему тоже подбросят.

Опять очень трудная драка. Ковригу будут глушить каждый ход, остальных заморозит отморозок и расстреляют гарсии. Действие происходит независимо на двух флангах. Итак, слева Коврига бросает коктейль Молотова и отходит на самую правую клетку в дальнем ряду – иначе достанут; лицом – в предполагаемом направлении атаки топотуна. Справа Селиванов поджигает гарсий, а Хаахти стреляет по ним же из «Узи»; должно хватить для их скоропостижной смерти в начале следующего хода; Медуза бьет отморозка. Ни в коем случае не оставляйте Селиванова и Хаахти стоять рядом. Ход врага. Коврига получает +25 «очков вреда», один из стоящих справа заморожен, «арлекины» подобрались поближе. Не жадничайте и киньте в них газовой гранатой; тогда на следующих ход они умрут. Справа Медуза еще раз бьет отморозка (поскольку если Медузу вдруг заморозили, то это вообще здорово!), и у него остается хитов 40, а Хаахти поджигает напалмом отморозка. (У меня всегда морозили Селиванова; может быть, морозят всегда того, у кого больше или меньше хитов; если эксперимент покажет, что это так, во время следующего переигрывания скорректируйте указания и передайте напалмовый гранатомет в надежные, защищенный внутренней логикой игры от замораживания руки – главное, чтобы он не оказался у стоящего далеко-далеко Ковриги.) Если все сделано правильно, то «арлекины» мертвы, отморозок вот-вот кончится а у вас осталось от двух до трех дееспособных бойцов, которые вполне справятся с топотуном. Только не увлекитесь и не забудьте посматривать на хиты, поскольку бить топотуна долго, а топочет он больно и, пока вы разбирались с «арлекинами», уже успел пару раз «встряхнуть» Ковригу. Смерть может подкрасться весьма неожиданно.

А теперь – ура, ура! Третий диск и второй огнемет! И ключ. Доверьте огнемет Ковриге, и идите к тому месту, где убили Джоан – если пойти параллельно забору с внешней стороны, то придете к воротам, которые и открываются этим ключом. За ними – сундучок, в котором лежат необходимые далее по сюжету ракеты; перед тем как взять их, придется вынести двух отворозков и двух «люсси». Бой обычный, неинтересный; опробуйте новый огнемет – в смысле, прокачайте Ковриге скилл.

Теперь идите к гостинице и далее по улочке, которая находится ниже по экрану. Войдите в ворота. Заберите разные полезные вещи из ящика, поднимите люк и заберите оттуда четвертый диск, войдите в помещение и ломом расковыряйте доски на стене – у вас будет крутая ионная винтовка. (У меня, кстати, в процессе поисков сначала выступила винтовка, а потом расковырялись доски; так что, расковыряв их, я какое-то время соображал, что дальше. Впрочем, такое в «Горьком» случается.)





Винтовку я бы рекомендовал отдать Ковриге или Хаахти – у Селиванова и так дел по горло. Выходите из ворот и спасайте нового члена экспедиции.

Здесь тоже все просто. Кто-нибудь один бежит к Анне и в глубоком приседе (он же защитная стойка) отвлекает внимание дальнего джо, а остальные кончают врага на переднем плане. Не забывайте про то, что «джи» оглушаемы, и всего на один бой отдайте ионную винтовку Селиванову – тогда на первом же ходу можно будет снять по 60 хитов с обоих топотунов. Продолжайте прокачивать ковриговский огнемет.

Вы давно меняли armor? А зря. У вас теперь целых два тяжелых, и есть что отдать Анне. Ей же можно сплавить лишний лом. Теперь зайдите в арку: там вас встретит злобный и тупой босс.

Манипулятор – 450 HP

Он оглушаем. Все. У вас есть два электрошока, Медуза (возможно) и ломы. Да, долго, зато безболезненно.

Спуститесь в гараж около входа в гостиницу и заберите оттуда отвлекающий маяк, азотную пушку и кевларовый бронежилет, защищающий от огня. Переоденьтесь. Теперь лирическое отступление.

Можно было действовать в другом порядке – сначала подобрать в гараже амуницию, потом спасти Анну и уже впятером идти биться с врагами. Можно было. Но будем считать, что этот гайд построен по принципу избыточности – игру наверняка можно пройти так, как я это рассказываю. Более того – не при счастливом стечении обстоятельств на 25-й загрузке сейва, а обычным порядком. По-человечески. Все же бонусы, которые даст вам лишний боец, будем именно бонусами и считать. Да, возможно, я нашел бы какой-нибудь способ удачно применить азотную пушку, еще больше минимизирующий потери, и поделился бы им с вами. Но не в этом же состоит задача пишущего гайд. Выше показано, что игра проходима. С лишним стволом в inventory она проходима так же или проще.

Да, кстати: азотная пушка нужна для того, чтобы морозить всех неоглушаемых. Это мы сейчас и будем реализовывать. Рекомендую отдать ее Хаахти или даже Анне – только в последнем случае не забудьте забрать.

Пускаем ракету в двери гостиницы – не из ракетницы, а ткнув на дверях **правой кнопкой**. Прошу! Вас уже ждут.

Саму серьезную опасность из компании, караулящей вас на входе, представляют топотуны – если, конечно, вы догадаетесь быстро вынести отморозка. Не забывайте, что у него электрозащита. Рекомендуется отправить на борьбу с ним Ковригу, Селиванова с Хаахти поставить слева для встречи подходящих «арлекин» (там и пострелять можно будет, и пожечь), а топотунов сдерживать оставшимися во все в той же позиции «глубокий присед», пока не подоспеет Коврига. И все будет хорошо. Кстати, можно на оставшемся «арлекино» – если последним окажется именно он – попрокачивать скилл ионной винтовки: это его не убьет (за счет наличия электрозащиты), а скилл вырастет. Кстати, как Коврига теперь стреляет из огнемета! Почти десятый уровень, да?

И дальше над нами начинают издеваться. Это ж не бой – это типичное издевательство. Один мотылек и один отморозок – нас же пять человек! А хоть бы и три! Кевларовый бронежилет и средство массового уничтожения «Молния», лежащие на верхнем этаже гостиницы, достались буквально даром. Одна радость – еще немножко винтовочный скилл прокачали. Теперь вот что: ни Анну, ни Медузу (или Славского, если кто пошел по неверному пути) не лечим, спускаемся вниз, там забираем все из ящика и Анну раздеваем. Мимо. В смысле, снимаем с нее все оружие – броню можно оставить, уже не пригодится. Те, кстати, кто пошел неверным путем, теперь вынуждены раздевать и Славского – на нем-то, в отличие от не подходящего под стандартный формат бронежилета Медузы, вон сколько висит! Входим в лабораторию.

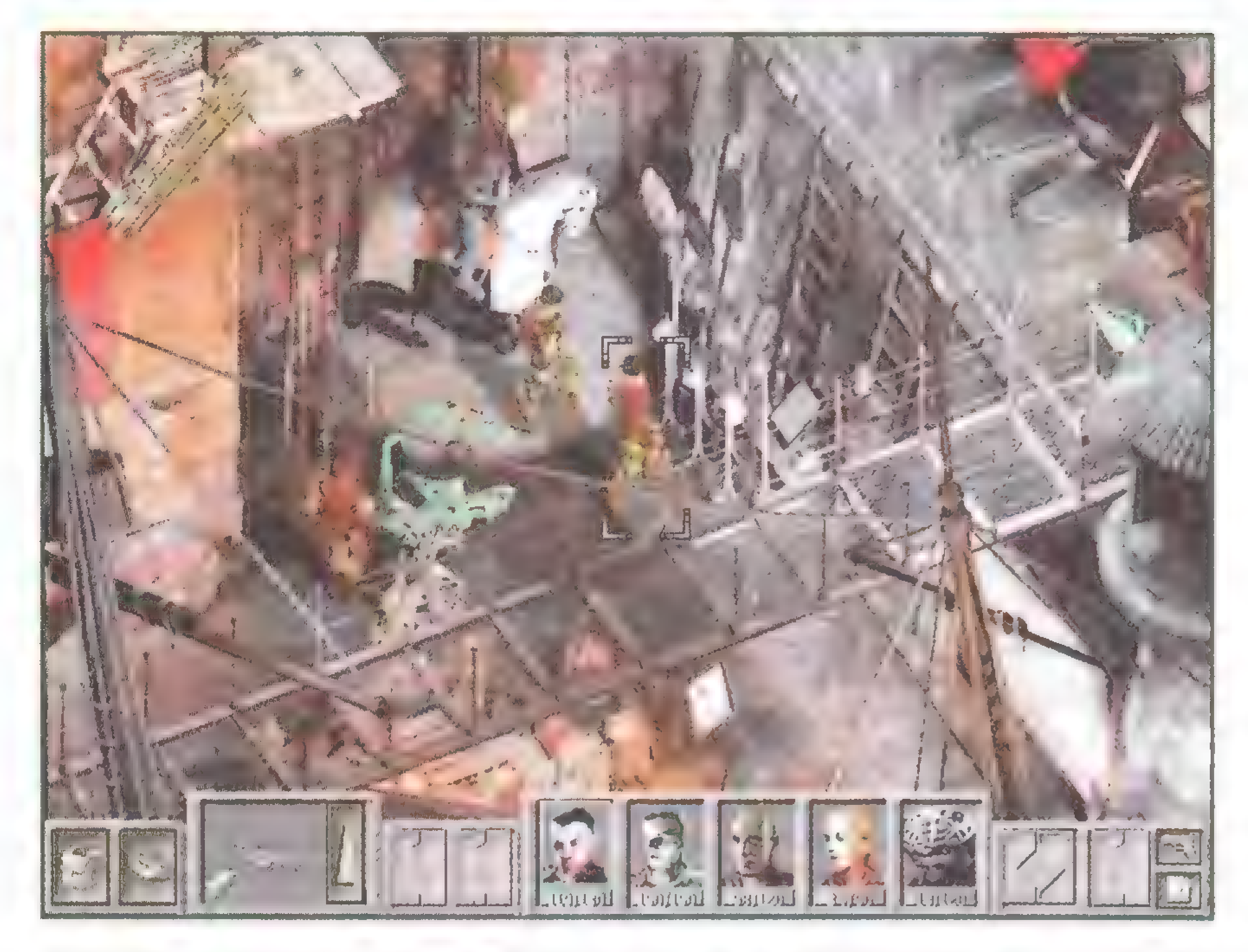
Мессия – 160 HP

Чудо-юдо рыба-кит. Попасть по нему нельзя ничем и ниоткуда, кроме как из-под самого носа – где в репу и получаем. Защищен от огня, отравления, оглушения и холода, а вот от электричества не защищен. Чем мы и воспользуемся. Минимизировать потери будем следующим образом: подбегаем Ковригой к телу и наносим удар топором – топором, поскольку если бить винтовкой, то в случае контратаки будет облом (поясняю: винтовка требует перезарядки). Получаем по шее, бьем винтовкой. Половины хитов нет. Если даже осталось больше половины, не страшно: убегаем за ящики и ждем, пока перезарядится винтовка. Если правильно выбегать, то после выстрела остается еще одна клетка на то, чтобы отойти; вот во второй раз выбегаем, стреляем уже из винтовки и отходим; а с другой стороны выбегаем Селивановым, бьем и отходим; и выбегаем Хаахти, бьем. Хватило? Да не может быть! Ну, тогда вместо топоров используйте винтовки; но как вы умудрились до сих пор не прокачать скиллы? Нет, положительно невозможно!

Тайное, как обычно, становится явным: как уже смекнули наиболее продвинутые из вас, не штаб вел с вами беседы, а какие-то совсем другие подлые силы. (Впрочем, может быть, и штаб. Локализация несколько туманна.) Как бы то ни было, теперь вам обещают настоящую живую подмогу. Во главе с генералом Павловым лично. Конец игры близок.

Прямо сразу вам дают еще одну азотную пушку. Это хорошо. Можно в сочета-





нии с электрошоками пол-вражьей армии сразу парализовать. Там же дадут припасов к берданке, она же помповое ружье. Но это все детали. Откройте дверь в реактор, войдите и включите компьютер. Идите наверх, игнорируйте светящееся нечто и напоритесь на НАТОвцев.

Капитан НАТО – 100 HP

4 НАТО – 100 HP

Под просто «НАТО» подразумевается солдат. Бьют больно, а капитан сразу нескольких. Рекомендую применить «Молнию» – именно ее, а не «Зарю», поскольку у нее худшие показатели по броне, а в данном бою это не актуально. Маневры дали возможность снести сразу четырех солдат и стоили всего 20 HP (и то потому, что присесть забыл). Еще про солдат НАТО можно сказать, что у них, в отличие от нас, нет ионных винтовок. И скиллов соответствующих тоже нет.

Теперь допустим, что вы пренебрегли добрым советом и поперлись на светящееся пятно. Действуем следующим образом:

2 инкубуса – 160 HP

2 обычных отморозка

После того как вы вынесете отморозков, задача упростится донельзя. Предлагаются следующие варианты действий: заморозить верхнего инкубуса и убить правого отморозка, в то время как левый инкубус будет кидать в вас гранатами – они взрываются на 9 клеток через 2 хода. К тому моменту, как верхний инкубус отмерзнет, подтянется верхний отморозок, и можно будет применить что-нибудь массовое – скажем, напалм; а первый отморозок, как мы помним, уже мертвый. Когда догорит и второй, разделитесь и глушите инкубусов, чтобы зря не рыпались. Вариант номер 2: если вы не очень любите exp, можете никого не морозить, а дать инкубусам накидать их гранат, после чего поставить туда же подобранный ранее манок. Отморозки радостно прибегут и умрут. На самом деле манок можно и не ставить: у ребят и так плохо со слаженностью действий, и если инкубусов не нейтрализовать, то отморозки и без всякого манка поцелуются с гранатами. А инкубус вместо замораживания можно первым ходом поджечь. Обоих. Минус 50 хитов с брата – чем не хорошо? Главное – ни в коем случае не дайте себя заморозить. Да, и помните, что возгорание и замораживание устраняют друг друга. Отморозки, правда, тушить товарищей не умеют, а вот вы, смотрите, не оттайте замороженного врага, ведомые справедливым желанием заодно его и поджечь. После боя вас телепортируют к началу зоны – туда, откуда велись переговоры, и мы продолжаем.

Идем дальше, заходим в служебное помещение и тянем там рычаг в предлагаемую сторону. Выходим, замечаем ящик и идем к нему строго параллельно паровозу – ну, так сложилось; оттуда забираем 3 ракеты и пять повязок. До кучи. Все готово к массакру – уверяю вас, до конца игры осталось совсем немного, так что патронов можно не жалеть. Идите вдоль освободившихся рельсов (тех, которые вам показали, когда вы потянули за рычаг) до упора.

Итак, кесарю кесарево, косарю косарево. Двое жнецов пришли забрать свое, скооперировавшись с двумя сестрицами. В электрозащите по самые помидоры – что не касается сестриц, которые, как вы помните, защищены от огня. Еще жнецы не оглушаются. Действовать можно самыми разными методами – например, так: на первом ходу охладить пыл нижней сестрицы ионной винтовкой, а ближнего жнеца поджечь и добавить ему из чего-нибудь; всем отойти повыше, чтобы нижняя сестрица не зацепила. На втором ходу добиваем сестрицу со жнецом и отходим вниз. Дальше расстрел и принципиальное прокачивание винтовочного скилла. Только вы помните тот факт, что Селиванов у вас после предыдущего боя пожеванный. Повнимательней!

Забираем из ящика кевларовый жилет и бластер. Идем наверх, забираем еще много всего полезного и выключаем устройство телепортации. Возвращаемся, спускаемся вниз по лестнице (по странной такой лестнице – до самого низа заставляет на себе щелкать, никак не поймет, что щелчок на нижнем этаже и означает, что ты спуститься хочешь). Спустившись, самые внимательные идут строго налево и забирают из ящика бомбы; менее внимательные идут наверх и сталкиваются с невидимками.

Невидимок в комнате 5 штук, у каждого 40 хитов. Видеть их можно за счет того, что бойцы не могут идти туда, где стоят невидимки. Можно раскидать по комнате бомбы – я так с первой попытки убил двоих. Можно просто методично отстреливать. Отравление – это не страшно: тот же эффект, что и у возгорания. Защита у невидимок от всего.

Включаем генератор, поднимаемся наверх, проходим там, где было светящееся нечто. Мы в лаборатории.

Вот и Василий Грачев. Он рассказывает увлекательнейшую историю – не будем вдаваться в детали сюжета и увеличивать всуе объем солюшена, – после чего убегает. Приходят солдаты.

Генерал Павлов – 100 HP

НАТО – 100 HP

Какие, собственно, солдаты. «Заря»!

В общем, вас использовали для проникновения в лабораторию, и теперь вам предстоит иметь дело с тем, во что превратился Грачев.

Бывший Грачев – 500 HP

Ну, он травит, оглушает, плюется по 18 раз за ход, снимает хиты по-зверски, защищен от чего-то там – и что? Нельзя было делать последнего босса оглушаемым. Пропустите первый ход, подпустите поближе – и готово. Вы же не все дротики потратили и электрошоки потеряли? Далее по вкусу. Чем хотите. На основе эстетических соображений.

На самом деле есть у меня мысль, что это какой-то глюк. Он же оглушает, значит, не может быть оглушаем! Или с бюджетом у польских братьев что-то не так вышло: даже ролик для финального босса не сделали!

Да, и я же говорил: массакр. Бластер вспомнил испытать только на финальном боссе и только во время второго, «солюшенского», захода.

Вы прошли «Горький-17». Сделавшие это могут прослушать мощную концовку истории и посмотреть финальный ролик. Поздравляю!

Константин Инин

HOMEWORLD

Настоятельно рекомендуем поработать сначала с тренировочной миссией (Tutorial), где вы приобретёте основные навыки по управлению вверенной в ваши руки космической колонии (в первую очередь это касается мыши), ориентации в трёхмерном пространстве Homeworld, применению тактики и построения. А уж потом приступайте к Solution. В игре две совершенно одинаковые компании за Kushan и Taiidan, различающиеся только внешним видом юнитов и несколькими космическими кораблями. Сюжетная линия одна. В данном описании прохождение предлагается **за Kushan**, но оно полностью пригодно и для другой расы. Есть мнение, что способ решения поставленной задачи для каждой отдельной миссии в Homeworld – единственный, но автор убеждён в обратном. Да, цели в игре чётко фиксированы, но достичь их всё же можно по-разному. Многое зависит от выбранной вами стратегической, тактической линии развития, предпочтения в создании, использовании тех или иных видов боевых кораблей и даже, как утверждают разработчики, от количества имеющихся юнитов. В любом случае, чтобы в этом убедиться, необходимо будет пройти игру заново, точнее, по-новому. Автору, например, повторное обращение к уже пройденному пришлось по душе и доставило удовольствие. Чего и вам желаю!

1. Kharak System

Данная миссия – тренировочная. Но так как ресурсов мало, а всё, что будет нажито непосильным трудом, перейдёт в следующий этап и т. д., то не следует торопиться с созданием большого количества юнитов. Делайте корабли, необходимые для прохождения соответствующего этапа. Итак, сначала приобретайте Research Ship (исследовательское космическое судно), затем пошлите Resource Collector (сборщик ресурсов) на добычу астероидов (просто нажмите клавишу **H** – Harvesting, предварительно выделив юнит; он знает, где и что следует делать). А теперь можно заняться и боевой подготовкой. Первая цель – небольшая группа вражеских юнитов (красный маяк). Они не «огрызаются» (наверное, это захваченные трофеи, и в связи с этим они выступают в роли учебной мишени), поэтому и безобидны. Так что потерь у вас не будет. Цель следует уничтожить, применяя Formation (построение или формацию). Далее отправляйтесь в Research Ship на изучение Fighter Chassis и Corvette Drive, что предоставит в не столь отдалённом будущем возможность создавать более серьёзные юниты. Затем разбейте очередную пассивную группу врага, только на этот раз с использованием тактики (например, агрессивной – Aggressive). В заключение создайте Salvage Corvette (он же захватчик, он же исследователь и передатчик информации) и захватите им указанный на сенсорной карте вражеский юнит Drone. Сделать это несложно, тем более что тот не сопротивляется. Активизируйте своего захватчика и щёлкайте **левой кнопкой** мыши по цели. Либо в меню управления юнитом выберите команду Scuttle, указав на объект. Теперь остаётся лишь подождать доставки трофея на базу. Когда будет дозволено, совершайте попытку гиперпространственного прыжка (Hyperspace Jump).

2. Outskirts of Kharak System

Сначала отправьте Resource Collector на добычу ресурсов. Проведите соответствующие исследования (если не сделали этого раньше). Прежде чем посылать Probe (спутник) в указанный на сенсорной карте район, подготовьтесь к вашему первому сражению. Отряда, состоящего из 5 Interceptors, 7 Scouts, 3 Light Corvettes и 4 Heavy Corvettes, будет вполне достаточно для победы в миссии. Можно воспроизвести на свет божий и Repair Corvette (ремонтника). Отведите все юниты, не участвующие в предстоящих боевых действиях, подальше за базу в сторону, противоположную району дислокации врага (данный приём весьма эффективен для большинства миссий, но также вполне допустимо организовать им охрану, выделив соответствующие боевые корабли, затем нажав **G** и указав на объекты, предпочтительное построение – Sphere). Теперь посылайте Probe во вражий стан. Впрочем, можно обойтись и без этого. Враг рано или поздно сам даст о себе знать. В любом случае готовьтесь к отражению первой атаки. В обороне применяйте построение Wall (стена). Затем отправьте под охраной Salvage Corvette (SC) к неизвестному повреждённому космическому судну для исследования. После расстыковки SC с объектом приготовьтесь к более мощной атаке вражеских космических сил, возглавляемых неприятельской мини-базой. Не стремитесь уничтожить последнюю, потери себя не оправдают. Лучше всего отступайте, прикрывая SC, и расправляйтесь с одиночными целями противника. Добравшись таким образом до своей Mothership (базы), организуйте её оборону (выделите соответствующие юниты и нажмите **G** или **Ctrl + Alt**, указав на защищаемый объект). В случае необходимости создайте дополнительных защитников (желательно «потяжелее», но это уже будет зависеть от количества имеющихся ресурсов). После отражения всех атак не спешите завершать миссию. Соберите оставшиеся ресурсы (кстати, Resource Collectors ведут себя достаточно умно, то есть при отсутствии «материала» для сбора они просто возвращаются к базе и занимают соответствующую позицию). Желательно создать 4–6 SC для следующей миссии.

3. Return to Kharak

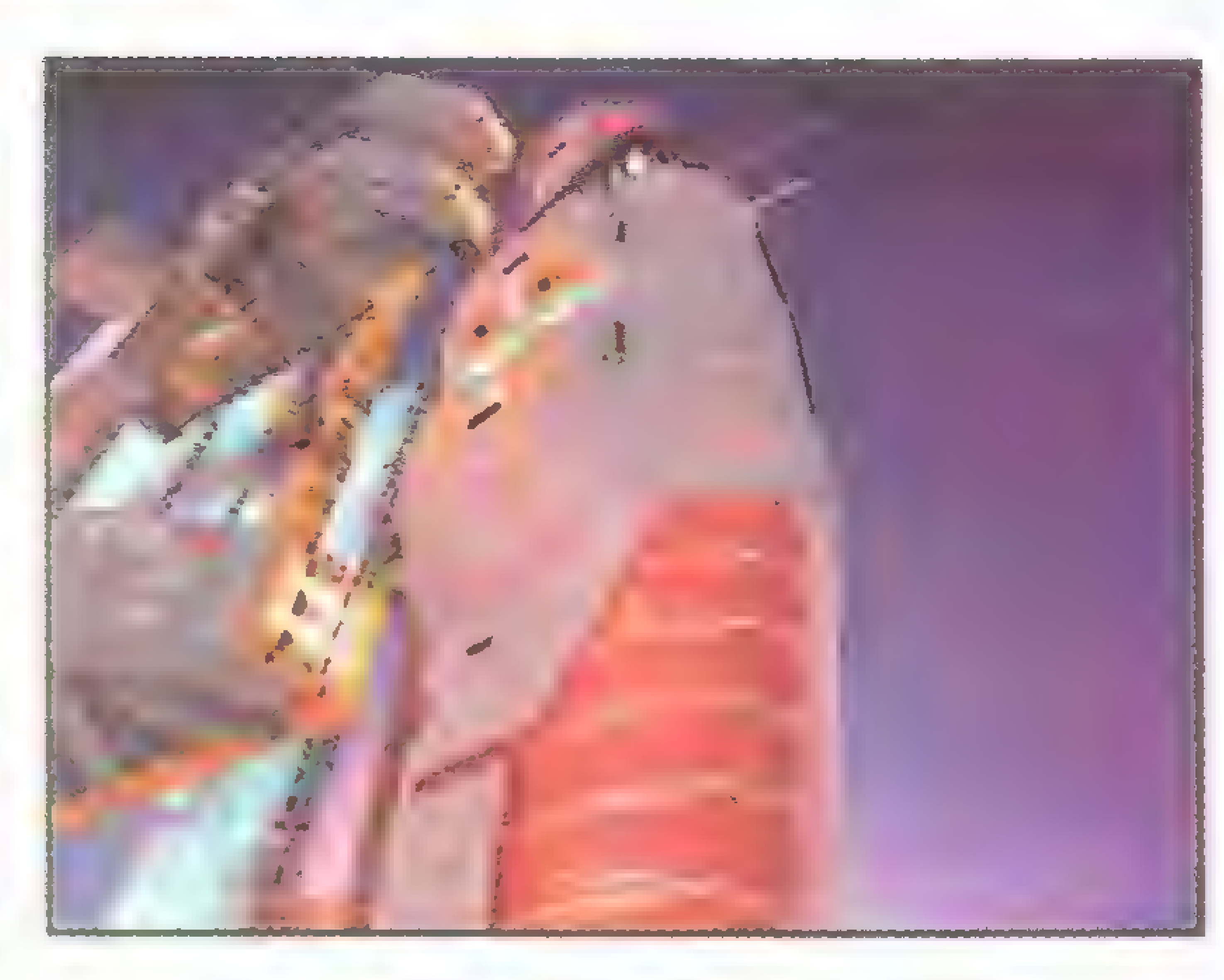
Рекомендую захватить все вражеские корабли (в случае их полного уничтожения миссия считается проигранной) с помощью 4–6 SC. Это вполне осуществимо. Первый трофей будет использован в научных целях, а остальные перейдут на вашу сторону и окажут существенную военную поддержку в последующих баталиях. Одна из основных задач здесь – защитить Cryo



Trays (гигантские контейнеры с колонистами; достаточно спасти хотя бы один). Для осуществления этого выберите ближайший вражеский корабль и атакуйте его (только не очень настойчиво, не применяйте Aggressive; основная цель данного нападения – отвлечение). Практически одновременно скомандуйте двоим SC захватить объект. Потом принимайтесь за остальных. В принципе, если одно судно противника уже захвачено, оставшиеся можно просто уничтожить. Решать вам. После успешного проведения военной операции приступайте к реализации сугубо мирных задач. Доставьте спасённые Cryo Trays с помощью SC на базу, собирайте все ресурсы, проводите исследования. Станут доступны Frigates и Resource Controller. Последний повышает производительность сбора ресурсов и в случае необходимости, обладая, в отличие от базы, способностью к перемещению, сам принимает «груз» от Resource Collectors (для успешного взаимодействия дайте команду Resource Controller их охранять). Для следующей миссии целесообразно также создать парочку Assault, Support Frigates и другие юниты (по мере надобности). Советую оставить в запасе по возможности некоторое количество ресурсов (в пределах 1000). Если вы спланировали разделение ваших космических сил на отдельные группы, то не забудьте для удобства присвоить каждой из них индивидуальный номер от 1 до 10 (например, выделив требуемый отряд, нажмите **CTRL** + **1**; последующий переход к нему – **1** и **F**).

4. Great Wastelands – The Lonesome Maiden

Сначала направляйте группу сборщиков на добычу ресурсов. Им будет необходим отряд поддержки (в основном – Interceptors и десяток Heavy Corvettes). Вскоре появятся Bentusi (торговцы). Покупайте у них технологию (понадобится 300–500 единиц ресурсов), изучайте её и немедленно приступайте к производству Ion Cannon Frigates. Когда вас обнаружат, возвращайтесь на защиту базы. Сборщиков и исследовательский комплекс (хотя в его состав, кстати, может входить до 6 частей, автор вполне обошёлся двумя) под не очень сильной защитой отведите подальше за базу. Её окружат с трёх сторон довольно внушительные силы противника. Защищайтесь! На всякий случай поместите рядом с базой Support Frigate (фрегат поддержки) и, нажав клавишу **Z**, укажите на свою Mothership. Далее последует ещё одна вылазка малочисленного, но неплохо вооружённого неприятеля под руководством мини-базы (Turanic Raider Carrier). Постарайтесь завербовать охрану. После получения значительных повреждений TRC попытается скрыться. Ни в коем случае не допустите этого! Желательно задействовать Frigates или хотя бы Corvettes, так как от «лёгкой» боевой техники она может уйти.



5. Great Wastelands

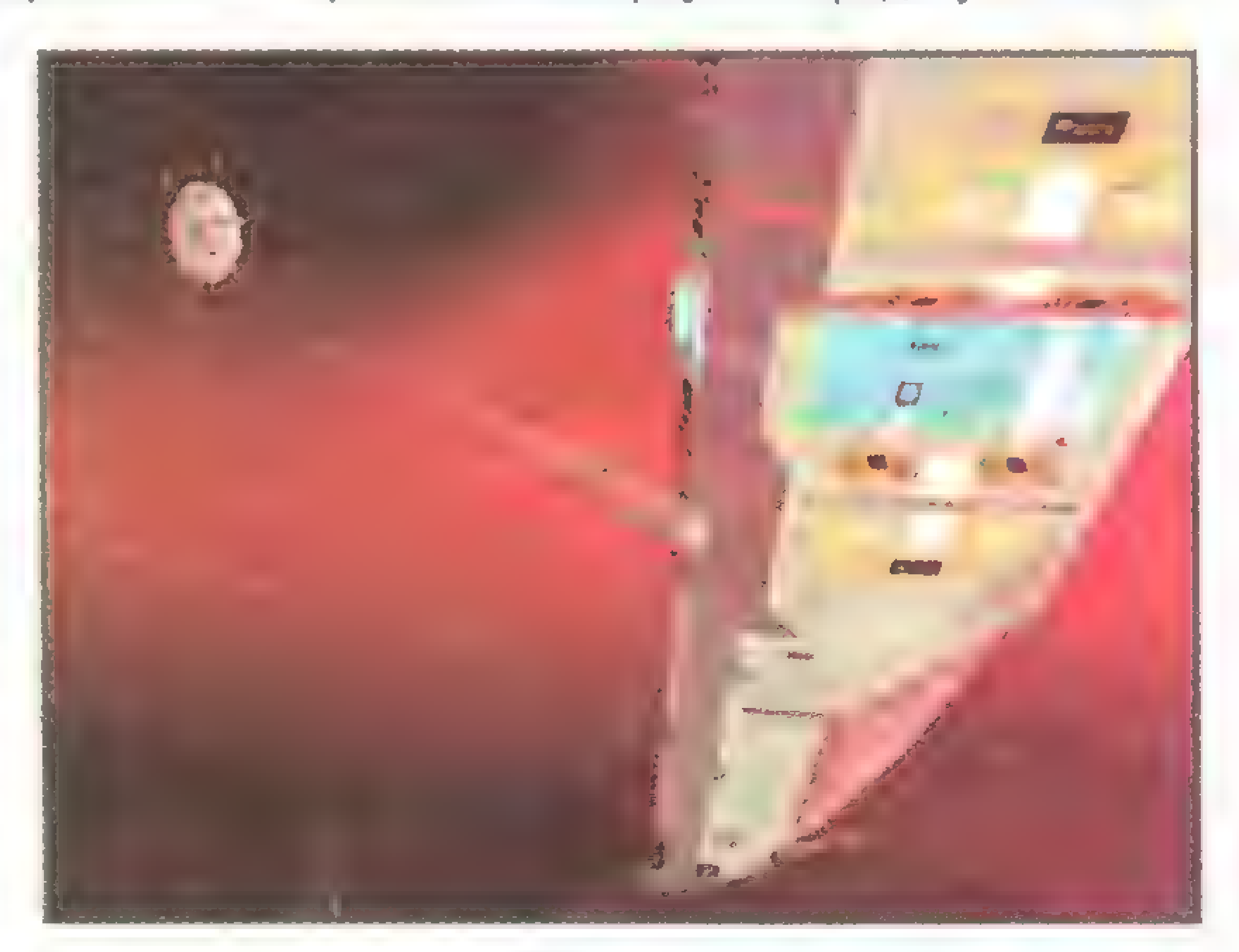
Как всегда займитесь сбором RUs (ресурсов). Только не «заплывайте» раньше времени за 50-километровую зону, иначе противник вас засечёт. Готовьте группу, в которую обязательно должны войти 10 Cannon Frigates, для отражения атак на вашу базу. После обнаружения убирайте сборщиков и юниты, не участвующие в боевых действиях, в безопасное место за базу. SC держите в готовности, но тоже на определённом удалении от места сражения. Первая волна атаки будет не очень сильной, скорее это попытка воздействовать психологически (вражеские истребители нападут с применением X-formation; красивое зрелище!). Кроме того, они постараются вовлечь вас в бой и отвести подальше от защищаемой базы. Ясно, зачем это? Правильно, немногим позже на Mothership сверху «свалится» группа посолиднее (можно, конечно, попробовать перехватить врага, но это несколько рискованно, ведь что будет, если вы «промахнётесь», а база останется без надлежащего присмотра?!). Разберитесь с ней. Затем, оставив охрану у своей базы (не забудьте про Support Frigate!) и снабдив конвоем сборщиков, отправленных на работы, основные силы направьте к маяку на уничтожение (применяйте атакующие построения X, Claw) вражеской базы и неприятельских Resource-юнитов (конкуренты!). После завершения разгрома немедленно возвращайтесь к своей Mothership, так как она подвергнется атаке Destroyers (разрушителей). Постарайтесь их завербовать. Таким образом, ваши космические вооружённые силы значительно усилятся. Зачищайте местность от неприятеля, заканчивайте сбор ресурсов. Настоятельно рекомендую не тратить попусту RUs. В последующем они очень понадобятся для производства собственных Destroyers. А пока можно вполне ограничиться следующей группой: Destroyer – 1 (трофей), Defenders – 3, Attack Bombers – 3, Interceptors – 3, Ion (Array) Frigates – 10.

6. Diamond Shoals

Необычная, но весьма простая миссия. В качестве противника здесь выступит мощный метеоритный поток. Отведите не боевые юниты в сторону. Используйте построение Wall при защите базы. Для подстраховки расположите сразу позади неё Support Frigate. Когда полетят «камешки», уничтожайте только те, что идут прямо на вас. После первых удачных залпов направьте сборщиков подбирать мелкие обломки (они могут пару раз отказаться это сделать, но всё равно проявите настойчивость). Покупайте новую технологию у Bentusi и создайте хотя бы ещё один Destroyer.

7. The Gardens of Kadesh

Готовьте войска к оборонительным действиям. Отряда, состоящего из 3 Destroyers, 15 Frigates, 10 Corvettes и 20–30 лёгких юнитов, вполне хватит. Не забудьте снабдить сборщиков охраной. Противник проявит настойчивость в атаках именно на них. Вскоре пойдёт волна нападающих. Очень важно при отражении в первую очередь уничтожать





вражеские заправщики, лишая штурмующих возможности пополнять запасы топлива. Неприятельскую базу (внешне напоминает упавшую телебашню) особо не «трогайте», так как в случае её ликвидации на данном этапе не сможете завершить миссию (баг?!). Пусть уходит. Попробуйте совершить гиперпрыжок. Попытка завершится неудачно (по сюжету). Вот, теперь нападайте на базу. Изрядно подраненная, она ретируется. А у вас появится время, чтобы «зализать» раны и подготовиться к очередной миссии. Можно собрать оставшиеся в живых, но лишенные топлива вражеские юниты. Ваши космические силы должны состоять приблизительно из: 4 Destroyers, 10–12 Ion Frigates, 10–15 Corvettes, 25–30 Defenders и прочей «мелочи».

8. The Cathedral of Kadesh

Времени на раздумья не будет. Штурм врага последует сразу же и по нескольким направлениям. Применяйте ту же тактику с приоритетным выведением из строя заправщиков. После этого «навала» пожалует в гости уже знакомая вам по предыдущей миссии Space Inhibitor. Через некоторое время объявится ещё одна (естественно, под сопровождением). Разберитесь с ними по очереди. Третью ищите в направлении 300–315. Не дайте ей ни единого шанса!

9. Deep Space – Sea of Lost Souls

«Мистическая» миссия. Главная проблема будет заключаться во вражеском корабле Ghost Ship, который в радиусе приблизительно 15 км захватывает все суда класса Capital и использует затем их в качестве своих охранников. Кроме того, у него неплохая «свита», в состав которой также входит Missile Destroyer (!). Так что придётся создавать штук 30–35 «лёгких» юнитов типа Scouts, Attack Bombers, Defenders, единиц 10–15 Multi-Gun Corvettes, разделив их на две группы. Первая будет отвлекать защитников «Летучего Голландца» (не атакуйте Missile Destroyer!), вторая нападёт на него (если корабль-призрак «подсадить», то он потеряет контроль над своими пленниками, правда, сделать это непросто из-за его высокой способности восстанавливаться). Сохранитесь перед операцией, так как, возможно, не всё сразу получится. Постарайтесь заполучить Missile Destroyer (станет доступна технология, позволяющая его делать). Пошлите SC на исследование Ghost Ship. Когда появятся торговцы, приобретайте очередное техническое новшество (Gravity-Warping) и изучайте его как всегда. Завершайте сбор ресурсов (дело это будет несколько утомительным ввиду их удалённости и разбросанности). Готовьте к следующей миссии Destroyers (много их не бывает, так же, как и оперативной памяти у компьютера), Missile Destroyers и в одном экземпляре, если хватит средств, Carrier. Можно часть боевых кораблей сдать в утиль (клавиша I, при этом возвращается 60% RUs от их стоимости).

10. Super Nova Research Station

Вскоре вас предупредят о «разгуле» радиации в данном уголке Вселенной. Реально противостоять ей смогут только суда типа Carrier, Destroyers и им подобные. Более-менее ещё сопротивляются сборщики ресурсов и их контроллер (пошлите их заниматься своей работой). Основной удар по цели Research Outpost нанесут разрушители, так что выделяйте их в специальную группу и отправляйте сначала к красному маяку. Разделайтесь там с небольшой вражеской «заставой». Будьте осторожны – на пути следования неоднократно встретятся мины (почаще наблюдайте за обстановкой вокруг кораблей в крупном масштабе). Для обезвреживания последних можно послать Carrier, дав ему команду создать несколько Minelaying Corvettes (минёров) и не выпускать их из мини-базы до поры до времени (в меню Launch выберите Carrier и поставьте в кружочке крестик). По прибытии к минному «полю» выгружайте Minelaying Corvettes из мини-базы и отправляйте их на выполнение своей задачи, после чего с помощью клавиши D возвращайте на место для ремонта. Другой способ – расстреливать мины разрушителями. Правда, в этом случае теряется драгоценное время (радиация действует разрушающе!). Прилетев наконец-то в район дислокации главного в этой миссии вражеского объекта, не нападайте на него сразу, а сначала разберитесь с неприятельской Carrier, которая попробует скрыться. А теперь уничтожьте охрану и сам Research Outpost. При этом весьма желательно не рассредоточивать свои ударные силы и вести концентрированный огонь. В заключение пополните, если это необходимо, ряды кораблей класса Super Capital. Понадобятся и Ion Cannon Frigates, а также штук 6 SC (последние на тот случай, если не поленитесь потратить время на захват вражеского Heavy Cruiser).

11. Tenhauser Gate

Сразу же бросайте основные свои силы на защиту судна торговцев. На них напал вражеский флот в составе: 1 Heavy Cruiser, 3 Destroyers, 4 Ion Cannon Frigates. Комментарии, как говорится, излишни. Тем не менее, расправиться с ним можно без особых проблем (если, конечно, вам есть что противопоставить). Итак, атакуйте немедленно врага, не забыв послать к месту сражения SC для захвата Heavy Cruiser (это по желанию, а вообще понадобится минимум 4 SC плюс ещё 2 – для подстраховки). Когда всё закончится благополучно для вас, торговцы в знак благодарности подтвердят правильность поиска Пути, призовут к более активным действиям (до цели осталось не так уж и много) и пообещают (или пригрозят?!) вызвать Консула. А пока можно собрать все ресурсы и направить перед прыжком «лёгкие» юниты на базу. Пусть там и пребывают, пока не пробьёт их час в 12-м действии. Пополните в случае необходимости ряды Capital Ships.

12. Galactic Core

Атака, причём с применением способностей Grav Well Generators, последует на вас незамедлительно. Отражайте её «тяжёлой» частью своей флотилии, уничтожив прежде всего первый Grav Well Generator. После чего можно выпускать «лёгкие» юниты. Затем ждите ещё несколько похожих вылазок неприятеля. Спокойно отбивайте их (не забудьте про Grav Well Generators!), не удаляясь от своей базы, так как велика опасность того, что противник может заманить вас в ловушку в виде минного поля. Тогда неизбежны больше потери. Через определённое время попросит помощи некий капитан Elson, подвергшийся атаке противника (2 Ion Cannon Frigates, 2 Assault Frigates, 8 Interceptors, 1 Support Frigate) и двигающийся в сторону вашей базы. Обязательно помогите ему. В принципе, можно дождаться появления Элсона у Mothership и тогда разбить его преследователей. Дело в том, что не желательно оставлять базу без должного присмотра. После появления возможности к гиперпрыж-





ку советую не спешить. Пошлите «тяжёлые» космические силы в район скопления неприятеля и добейте врага. Оставьте при этом охрану у базы и корабля капитана Элсона. После зачистки территории собирайте ресурсы.

13. The Karos Graveyard

Несмотря на кажущуюся простоту задания, выполнить его, направив свой флот прямиком к Junkyard Office, не дадут. Мало того, что ваши юниты будут по дороге похищать, так они ещё подвергнутся сплошным атакам неподвижными, но эффективными автоматическими пушечными установками противника. Если же попытаться послать «через верх или низ» Proximity Sensors, то даже, казалось бы, достигнув заданного объекта, они очень удивятся, когда Junkyard Office переместится в сторону. Более того, при повторных попытках приблизиться данный манёвр будет повторяться. Поэтому лучше всего не торопиться, а действовать последовательно. Тем более что здесь есть неплохое количество RUs, но за них всё равно придётся сражаться. Итак, собирайте все свои силы в кулак (на базу никто не нападёт) и отправляйтесь зачищать местность от вышеупомянутых автоматических установок. Начните с мест скопления RUs. Затем отправляйте на работу сборщиков ресурсов. Вашими врагами станут также множественные порталы, разбросанные почти по всей карте (туда, кстати, и затаскивают ваши юниты). Не поленитесь разобраться и с ними (пусть не со всеми, но хотя бы с теми, что на пути к цели или в зоне скопления RUs). Во время операции по зачистке сможете с помощью SC привлечь на свою сторону некоторые корабли (об этом вас известят). Вот теперь, когда путь свободен, направляйте в Junkyard Office, например, Proximity Sensor (свой или трофейный). После установления связи можно «прыгать» (если завершили к тому времени сбор ресурсов или вам всё это уже просто наскучило).

14. Bridge of Sighs

Хотя в вашем распоряжении могут появиться Cloak Generators, не так просто использовать их способности делать юниты невидимыми. Придётся создавать сложные смешанные группы, как бы перекрывающие друг друга. Управление ими – сложное занятие, требующее определённых навыков. По мнению автора, несколько «проще» применить метод постепенного внедрения во вражеский «шар» в выбранной точке (уничтожать все вражеские юниты не имеет никакого смысла) с методичной зачисткой прохода от защитников Field Generator. Для исполнения данного замысла, конечно, потребуется всё самое тяжёлое, включая максимально доступное количество Heavy Cruisers и Destroyers. Также важна будет способность Carriers создавать более «лёгкие» юниты и выпускать их из своих недр в самый критический момент битвы, ошеломляя тем самым неприятеля или отвлекая его на себя. Кроме того, если расположите Carriers несколько позади своей «лёгкой» ударной группы, она будет иметь возможность ремонта и дозаправки в случае необходимости. Где-то в середине миссии получите «приятное» сообщение, а заодно и дополнительное задание – уничтожить невесть откуда появившиеся Hyperspace Gates (гиперкосмические врата). Ликвидируйте их (хотя бы 2 из 3), так как через эти Gates периодически поступают в вашу область вражеские юниты. Однако основная группа не должна отвлекаться, поэтому задействуйте ресурсы Carriers. Когда доберётесь до основной цели – Field Generator, то просто уничтожьте его всеми доступными средствами. Но учтите, что после выполнения этой задачи вы подвергнетесь сильной атаке «мстителей». Вряд ли стоит доказывать своё превосходство и мастерство. Лучше спастись бегством, совершив прыжок (вполне можно применить быстрый скачок – Quick Docking). Правда, для следующей миссии понадобится полностью укомплектованная ударная «тяжёлая» группа. Учтите это перед тем, как совершить Hyperspace Jump.

15. Chapel Perilous

Надо уничтожить объект Rockship (внешне напоминает метеорит). Время на выполнение поставленной задачи крайне ограничено, строиться некогда. Направляйте всё, что есть в наличии, в заданный район. Rockship, конечно же, охраняется. Лучше не ввязывайтесь в бой с защитниками, а разберитесь с основной целью (таймер включен!). Затем отойдите к базе (если противник увяжется, придётся повоевать) и займитесь сбором ресурсов. К финальной миссии желательно иметь космическую флотилию приблизительно в следующем составе: 2 Heavy Cruisers, 3 Missile Destroyers, 5 Destroyers, 10–15 Ion Cannon Frigates, 2–3 Support Frigates 10–15 Multigun Corvettes и прочая «мелочь».

16. Hiiagara

Вот мы и подошли к заключительной миссии. Осталось сделать последний, решающий шаг, но, как всегда, он самый трудный (правда, чисто психологически). Итак, сначала займитесь сбором ресурсов (учтите, у вас есть конкуренты!). Подготовьтесь к отражению атак снизу и по центру. Поставьте Support Frigates рядом с базой (повреждения у неё будут). После паузы, достаточной для восстановления сил, последуют очередные нешуточные вылазки противника, в том числе и сзади. Отбивайтесь что есть сил. В критический момент внезапно объявится старый знакомый капитан Элсон и окажет вам определённую поддержку. После отражения уже совместными усилиями достаточно серьёзного штурма быстро собирайтесь в дорогу следом за ним. Капитан отправляется к вражеской базе (курс 300) – причине всех бед и несчастий. По дороге придётся вступить в ряд баталий, а когда наконец-то доберётесь до «исчадия ада», выяснится, что защита у Mothership, мягко говоря, несерьёзная. Относительно... С точки зрения опытного воина, побывавшего и не в таких переделках. И хотя вражеские Heavy Cruisers до последнего яростно защищают свою базу, завершить правое дело будет для вас делом пустяковым. Добивайте последнюю надежду врага и смотрите финальный ролик со счастливым концом возвращения на истинную Родину. Интересно, а когда будет Homeworld-2 и на какие поиски отправятся колонисты?!

Serge
(fatherserge@mail.ru)

PHARAOH

ДОРОГИ

В отличие от экономических стратегий типа SimCity, в «Цезаре» и «Фараоне» дороги играют особую роль. Дело в том, что если вы ставите возле дома какую-то службу (например, пожарную часть), то это еще не означает, что дом будет автоматически обеспечиваться данной службой. Возьмем, к примеру, ту же пожарную часть. Как только в пожарной части появится рабочая сила, вы увидите, как из нее выходит пожарный и начинает идти по дороге. Дома, мимо которых он проходит, получают «пожарную страховку» сроком на 6 месяцев (то есть дом гарантированно не загорится в течение следующих 6 месяцев); если пожарный не появится возле этого дома спустя полгода, то дом с некоторой вероятностью может загореться. Сказанное относится ко всем службам (водоснабжению, здравоохранению, увеселениям и пр.), и «срок действия» везде один и тот же – полгода. Следовательно, службы не имеют «радиуса влияния» как такового – важно только, чтобы нужный служитель прошел мимо данного дома.

Отсюда вытекают два важнейших следствия. Во-первых, почти все сооружения (за исключением садов, статуй и фортов) должны строиться возле дорог (это так называемый road access), иначе они попросту не смогут функционировать (а дома и shrines могут отдаляться от дорог не более чем на 1 клеточку, иначе их не смогут обслуживать). Во-вторых, желательно, чтобы дороги не часто разветвлялись. В самом деле, если тот же пожарный подходит к развилке, то он с равной вероятностью может выбрать любое направление. И если вы сплели буквально паутину дорог, то пожарный может запросто потеряться в этой паутине и очень не скоро вернуться к тому зданию, мимо которого он проходил раньше (чтобы «подтвердить страховку»). Так что не надо опутывать дорогами каждое здание; лучше сделайте в своем городе 1–3 прямые магистрали, соединив их коротенькими отрезочками, либо закольцуйте одну магистраль. (Примеры тщательного планирования даются далее в разделах «ОБРАЗЕЦ РАБОЧЕГО КВАРТАЛА» и «ЭЛИТНЫЙ КВАРТАЛ».)

Манипулировать передвижениями служащих вам помогут «дорожные столбы» (**Roadblocks**). Дойдя до такого столба, тот же пожарный повернет обратно. Таким образом из служащих можно делать «участковых», которые будут прилежно обходить приданные им участки и не соваться в другие зоны. Только не переусердствуйте в этом деле. Roadblock поворачивают назад вообще всех roaming walkers («странствующих служащих»), а не только тех, кого вы хотите. Из-за «дорожных столбов» вербовщики могут и не проникать в какие-то кварталы для найма рабочей силы и т. д. Roadblocks не оказывают никакого влияния на destination walkers, то есть тех служащих, которые идут куда-то с определенной целью (например, рабочий из зернохранилища исправно толкает свою тележку от поля до Granary и обратно).

В любом случае плоды своего планирования вы можете оценить, нажав на кнопку **Overlay** в правом верхнем углу экрана, а затем выбрав нужный «обзор». В случае с пожарным жите на Risks – Fire. На месте каждого домика вы увидите столбик. Чем ниже столбик, тем лучше: меньше вероятность, что здание загорится. В случае с другими службами (например, с водоснабжением) ситуация может быть обратной: чем выше столбик, тем лучше. Для активизации чаще всего употребляемых обзоров имеются «горячие клавиши». Их перечень можно найти в игровом Help'e.

Наконец, особое место занимает «королевская дорога» (Kings Road) – та дорога, которая изначально присутствует на карте. По этой дороге приходят иммигранты и проходят торговые караваны. Поэтому важно, чтобы любой участок вашего города имел свободный доступ к королевской дороге.

ДОМА

В «Фараоне» дома делятся на 20 классов. Каждый класс развивается из предыдущего. Чем выше класс дома, тем больше он вмещает жителей и тем более богатые люди в нем живут (от 5 человек в Crude Hut до 200 в Palatial Estate). Однако заметьте, что только дома первых 14 классов поставляют рабочих (в более высоких живет знать).

Есть три фактора, которые определяют (ограничивают) уровень развития домов.

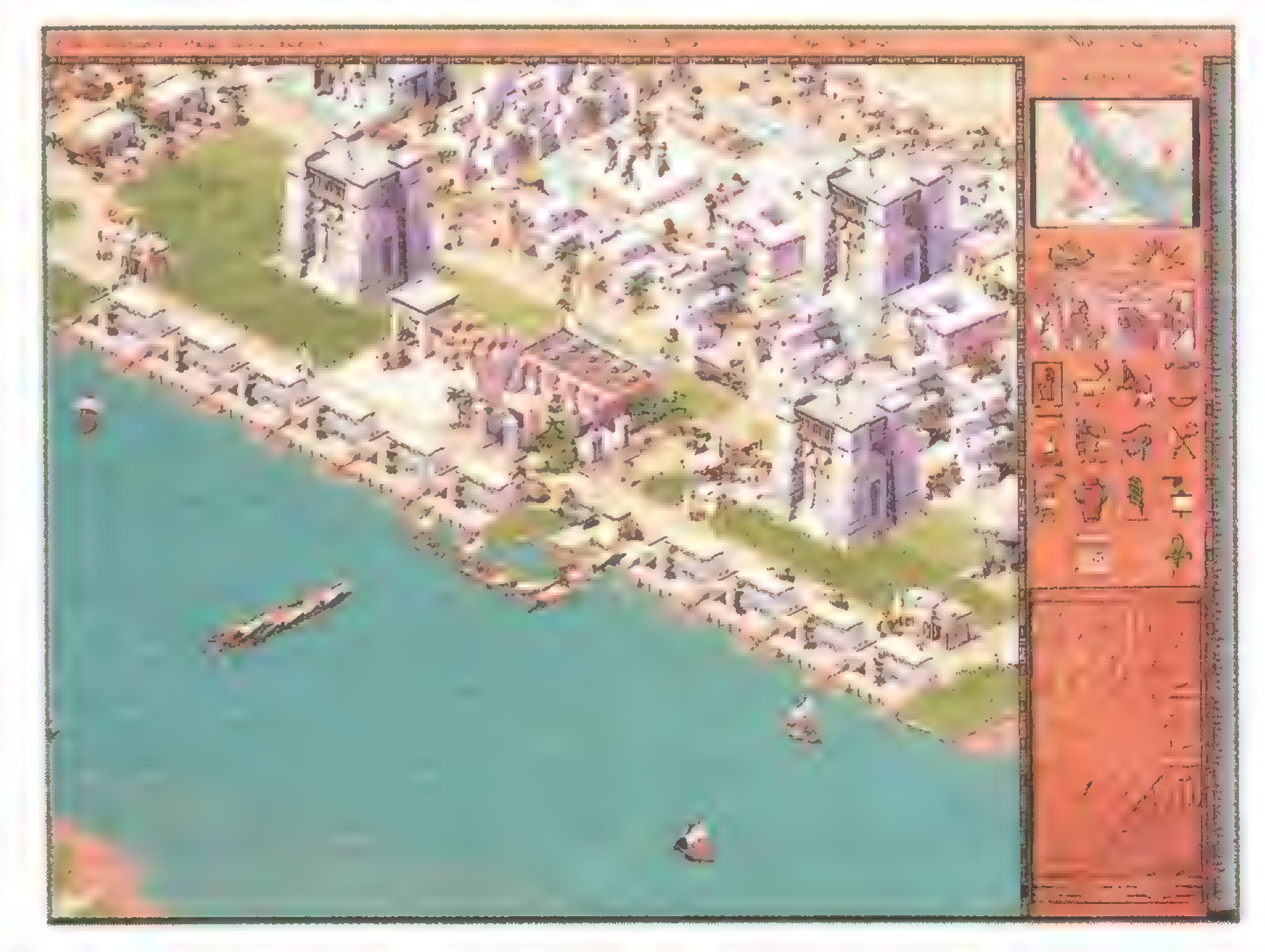
1. Desirability – степень привлекательности места. Понятно, что никто не хочет жить вблизи шумных производств или фортов, предпочитая соседство с парками, храмами, местами развлечений и т. п. Показатель Desirability определяется во вполне конкретных цифрах и может варьироваться от -99 до +100. Каждое здание/сооружение вносит свою Desirability – полный список смотрите в табл. 2.

2. Food and Service – каждый класс дома требует своего уровня обслуживания. Например, для перехода от Crude Hut к Sturdy Hut достаточно всего лишь обеспечить жителей водой, а знать из Elegant Manor потребует школу, библиотеку и доступ к храмам одновременно трех богов. Полный списочек требований можно найти в табл. 1.

3. Entertainment – начиная с 6-го уровня (Ordinary Cottage) жители начинают требовать развлечений. Степень их требований тоже выражается в конкретных числах (см. табл. 1.). Для удовлетворения этих требований требуется, естественно, строить увеселительные места (подробности в главе «РАЗВЛЕЧЕНИЯ»).

ВОДОСНАБЖЕНИЕ

Снабжение питьевой водой – это первое, что потребуют от вас жители. Для этого надо строить Well (колодец) или Water Supply. Обратите внимание, что колодец дает не совсем чистую воду, по качеству уступающую воде из Water Supply, так что дома, потребляющие воду из колодца, не могут развиться выше 4-го уровня. Well и Water Supply могут строиться на местности



с грунтовыми водами – такая местность всегда покрыта травкой. Ее же можно определить и по «обзору» Water Overlay.

ПРОПИТАНИЕ

Пища – это второе, что потребуется жителям. Без регулярного питания дома не могут развиться выше 2-го уровня; жители домов 12-го класса захотят обязательно иметь в своем рационе второй тип продуктов, а развитие домов до последнего, 20-го уровня, немыслимо без третьего вида питания. Есть много способов добывания пищи: земледелие, скотоводство, охота и рыболовство, импорт. Добытое пропитание скапливается в зернохранилищах (или на складах в случае импорта), откуда переносится на базары, а торговцы с базаров разносят пищу непосредственно по домам.

Чтобы сократить время переброски товаров, желательно зернохранилища строить рядом с местом добычи пропитания, а базары – рядом с зернохранилищам. А чтобы облегчить распределение товаров, базары не должны быть удалены от потребителей. Таким образом, вся эта «кухня» не должна быть слишком удалена от жилых кварталов; с другой стороны, она не должна находиться и слишком близко, так как все эти здания отрицательно сказываются на привлекательности местности (desirability).

ИСТОЧНИКИ ПРОПИТАНИЯ

Земледелие

На фермах (**Grain Farms**) можно выращивать зерно (**grains**), а также овощи и фрукты. Зерновые фермы помимо собственно зерна дают еще сено (**straw**), которое может использоваться в качестве корма для скота или как один из компонентов при изготовлении кирпичей (**bricks**). Фермы можно строить на плодородных берегах Нила (floodplain farm) или на менее плодородных лугах (meadow farm). Работа этих ферм несколько отличается друг от друга.

Floodplain farms работают в увязке с циклами Нила, который выходит из берегов в июне-сентябре (в каждый год по-разному) и затопляет на несколько месяцев прибрежные зоны, включая сами фермы. Во время наводнения фермы, разумеется, бездействуют и ничего нельзя строить в прибрежных зонах. Как только вода спадает, фермы «оживают» и начинают производить питание. Чем дольше длится «сухой период», тем больше пищи они произведут. Сама земля тоже различается по плодородию: чем ближе к реке, тем больший урожай дает ферма. Наконец, степень плодородия земель меняется год от года, что связано с разливами Нила, который каждый год по-разному удобряет почву илом. С цикличностью работы связана еще одна особенность floodplain farms – на них работают сезонные рабочие, для найма которых необходимо ставить неподалеку от ферм рабочие лагеря (**Work Camps**); кроме того, недалеко от этих лагерей должны находиться и дома, из которых и набираются рабочие. На время наводнения эти рабочие автоматически перебрасываются на возведение монументов (пирамид и т. п.) либо вливаются в ряды безработных.

С meadow farms попроще – они работают постоянно и для их функционирования не требуются Work Camps, только вот и урожай беднее.

Скотоводство

Вы можете заниматься разведением скота лишь в том случае, если у вас уже есть фермы, производящие зерно (либо вам придется импортировать сено). Скотоводческие фермы (**Cattle Ranches**) можно строить в любом месте, а их продуктивность ограничивается лишь скоростью поставки сена.

Охота и рыболовство

Если вы заметили на карте стаи страусов или водоплавающих птиц либо стада антилоп, можете заняться охотой. Для этого достаточно только построить **Hunting Lodges**, и охотники будут сами выслеживать свою жертву, а затем относить добычу в Hunting Lodges.

Рыбалкой можно заняться только в том случае, если вы заметили в реке плещущуюся рыбу. Для этого надо построить собственно рыболовецкую пристань (**Fishing Wharves**) и верфь (**Shipwright**), чтобы снабдить рыболовов лодками.

Импорт питания

Необходимость в импорте пищи обычно возникает лишь в том случае, если нужно разнообразить рацион питания ваших жителей, чтобы их дома могли развиваться дальше. Импортная пища запасается на складах (**Storage Yard**).

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПИТАНИЯ

Зернохранилище

Все собранное пропитание свозится на зернохранилища (**Granary**). Этим сбором занимаются специальные рабочие, которые обходят со своими тележками все места сбора пропитания (фермы, ранчо, Hunting Lodges и Fishing Wharves). Одно зернохранилище вмещает 3 200 единиц пропитания. Если зернохранилище полностью забито, то рабочий будет пытаться «пристроить» свой продукт в другое зернохранилище или на склад (если складу дана инструкция принимать данный вид пропитания). После нажатия **правой кнопки** мыши вы попадете в меню, где можно манипулировать распределением питания по нескольким зернохранилищам:

Accept All – (по умолчанию) – хранилище принимает все виды питания без ограничения количества;

Fill Granary 1/4, 1/2 или **3/4** – хранилище может быть заполнено данным продуктом только на четверть, половину или три четверти;

Don't Accept – не принимать указанный продукт;

Get Up To 1/4, 1/2, 3/4 – рабочим дается специальное задание разыскивать данный продукт по другим хранилищам и складам и перевозить его в данное место; полезно, если в данном месте ощущается катастрофическая нехватка именно этого продукта;



Empty Food – очистить хранилище от указанного продукта.

Базар

Это промежуточное звено между производителями и потребителями. На базарах работают торговцы двух видов: byers и traders. Первые целенаправленно обходят зернохранилища и склады в поисках продукции, а вторые распределяют продукцию среди населения. Причем они взаимодействуют друг с другом: traders сообщают buyers, какой продукции их клиентам не хватает в первую очередь, и те стремятся удовлетворить их запросы. Buyers могут одновременно нести продукцию нескольких видов, только это должна быть продукция одного типа: либо питание, либо промышленные товары. Вы можете влиять на работу базаров, указывая, покупать им или нет данный вид товаров.

БЕЗОПАСНОСТЬ

О безопасности зданий и граждан надо заботиться уже с самого начала, фактически одновременно с обеспечением своего поселения водой и пропитанием.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СЛУЖБЫ

Пожарная часть

Каждое здание может с некоторой вероятностью загореться (эта вероятность у разных зданий разная: наиболее вероятны пожары в домах и в индустриальных постройках, см. табл. 2). Чтобы предупредить возможное возгорание, строятся пожарные части (**Firehouse**). Каждая часть выделяет своих пожарных, которые обходят город, предупреждая пожары (здание, мимо которого прошел пожарный, гарантированно не загорится в течение полугода). Но если пожар все же случился, пожарные тут же направляются тушить огонь.

Инженерный пост

Здания также могут разрушаться просто в ходе эксплуатации. Для предупреждения аварийных ситуаций ставится инженерный пост (**Architect's Post**).

Полицейский участок

Если в городе что-то не в порядке (например, не хватает всем еды или есть безработица), то появляются недовольные. Такой недовольный может в один прекрасный момент пойти и стянуть часть ваших денег. Для предупреждения этого явления ставятся полицейские участки (**Police Station**) и дома правосудия (**Courthouse**). Дом правосудия только снижает уровень преступности, а Police Station в дополнение к этому выделяет еще и полицейских, которые могут «хватать за руку» недовольных (после этого недовольный перестает быть таковым).

Развивая инфраструктуру, помните, что так нужные вам Firehouse, Architect's Post и Police Station оказывают отрицательное влияние на привлекательность местности (desirability). Исключение составляет только Courthouse – его соседство благотворно сказывается на desirability.

ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

Если жители не получают бесперебойного питания с базара, то в этом доме может вспыхнуть заболевание (decease). Для предупреждения заболеваний надо строить докторские домики (**Physician**). Наличие моргов (**Mortuaries**) также повышает общий уровень здоровья в городе. Только помните, что для работы моргов требуется парусина (**linen**), а соседство с моргами отрицательно сказывается на привлекательности местности (докторские домики оказывают положительное влияние на desirability).

Малярия выделяется в отдельную группу заболеваний. Заболеванию малярии особенно подвержены граждане, живущие вблизи рек и не получающие чистой воды. Поэтому регулярное снабжение водой из Water Supply снижает риск заболевания малярией. Аптекари вообще сводят этот риск к нулю, так что стройте побольше **Apothecary**, благо что соседство с аптеками благоприятно сказывается на desirability.

Самая страшная вещь – это эпидемия чумы (plague), которая может разразиться при общем низком уровне здоровья граждан. Человек, инфицированный чумой, может заразить ею любого встречного, который разнесет заразу еще дальше. Инкубационный период чумы – 1 месяц; по истечению месяца все жители дома считаются заболевшими. Носителя чумы может выявить (и как бы «вылечить») только аптекарь, если он встретит его на своем пути.

Независимо от вида заболевания (обычная болезнь, малярия или чума) умирают все жители заболевшего дома, а сам дом остается инфицированным еще спустя 2 месяца – только по истечении этого срока туда могут вселиться новые жители.

Домик зубного врача (**Dentist**) формально относится к сфере здравоохранения, однако нисколько не влияет на общий уровень здоровья вашего города. Он только необходим для того, чтобы дома достигли 12-го уровня, ну и вообще увеличивает привлекательность местности.

ПРОИЗВОДСТВО

Это один из ключевых элементов игры. В зависимости от миссии вы можете добывать некоторые виды сырья и что-либо из него производить. Промышленные продукты совершенно необходимы для развития вашего города. (Так, например, без гончарных изделий дома не могут развиться выше 6-го уровня.) Некоторые продукты необходимы для функционирования ряда зданий (например, школам и библиотекам требуется папирус). Кроме того, конечные продукты (как и сырье) можно экспортировать и получать за это немалые деньги (как правило, экспорт товаров является главным источником доходов). Сырье или конечные продукты можно тоже импортировать. При этом выгоднее импортировать сырье и самому изготовлять из него необходимый продукт.

Для каждого товара есть своя производственная цепочка.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЦЕПОЧКИ

Clay Pit – здесь добывается глина (**clay**), которая используется в гончарных мастерских (**Potters**) для производства гончарных изделий (**pottery**) и в **Brickworks** – для производства кирпичей (**bricks**). Гончарные изделия необходимы для домов 7-го уровня, а кирпичи используются при возведении монументов. Строить Clay Pit можно только возле воды.

Gemstone Mine – здесь добываются драгоценные камни (**gemstones**), из которых в ювелирных мастерских (**Jewelers**) делают ювелирные изделия (**jewelry**). Ювелирные изделия требуются в домах 15-го уровня. Gemstone Mines можно ставить только возле гор, в которых есть месторождения драгоценных камней.

Copper Mine – здесь добывается медь (**copper**), из которой в оружейных мастерских (**Weaponsmiths**) делают оружие (**weapons**). Этим оружием затем снабжается пехота (**infantry**). Copper Mines можно ставить только возле гор с залежами меди.

Wood Cutter – здесь валится лес (**wood**), необходимый для производства колесниц (**chariots**) в **Chariot Makers**; лес также требуется для производства транспортных и боевых кораблей (**ships**) на верфях (**Shipwright**). Wood Cutter можно ставить где угодно, но желательно поближе к лесу, чтобы сократить дорогу лесорубам. Лес медленно восстанавливается с течением времени.

Reed Gatherer – здесь добывается тростник (**reed**), из которого в **Papyrus Makers** изготовляется папирус (**papyrus**). Папирус необходим для работы школ (**Schools**) и библиотек (**Libraries**). Тростник медленно восстанавливается с течением времени.

Barley Farm – здесь выращивается ячмень (**barley**), из которого в **Breweries** изготовляется пиво (**beer**). Пиво требуется в домах 9-го уровня; оно также необходимо для функционирования **Senet House**. Barley Farms можно ставить только на плодородных берегах Нила (эти места выделяются характерным грязно-коричневым цветом) или на лугах (желтенькая травка).

Flax Farm – здесь выращивается лен (**flax**), из которого на **Weavers** ткут полотно (**linen**). Полотно требуется в домах 13-го уровня; оно также необходимо для работы моргов (**Mortuaries**). Flax Farms можно ставить только на плодородных берегах Нила или на лугах.

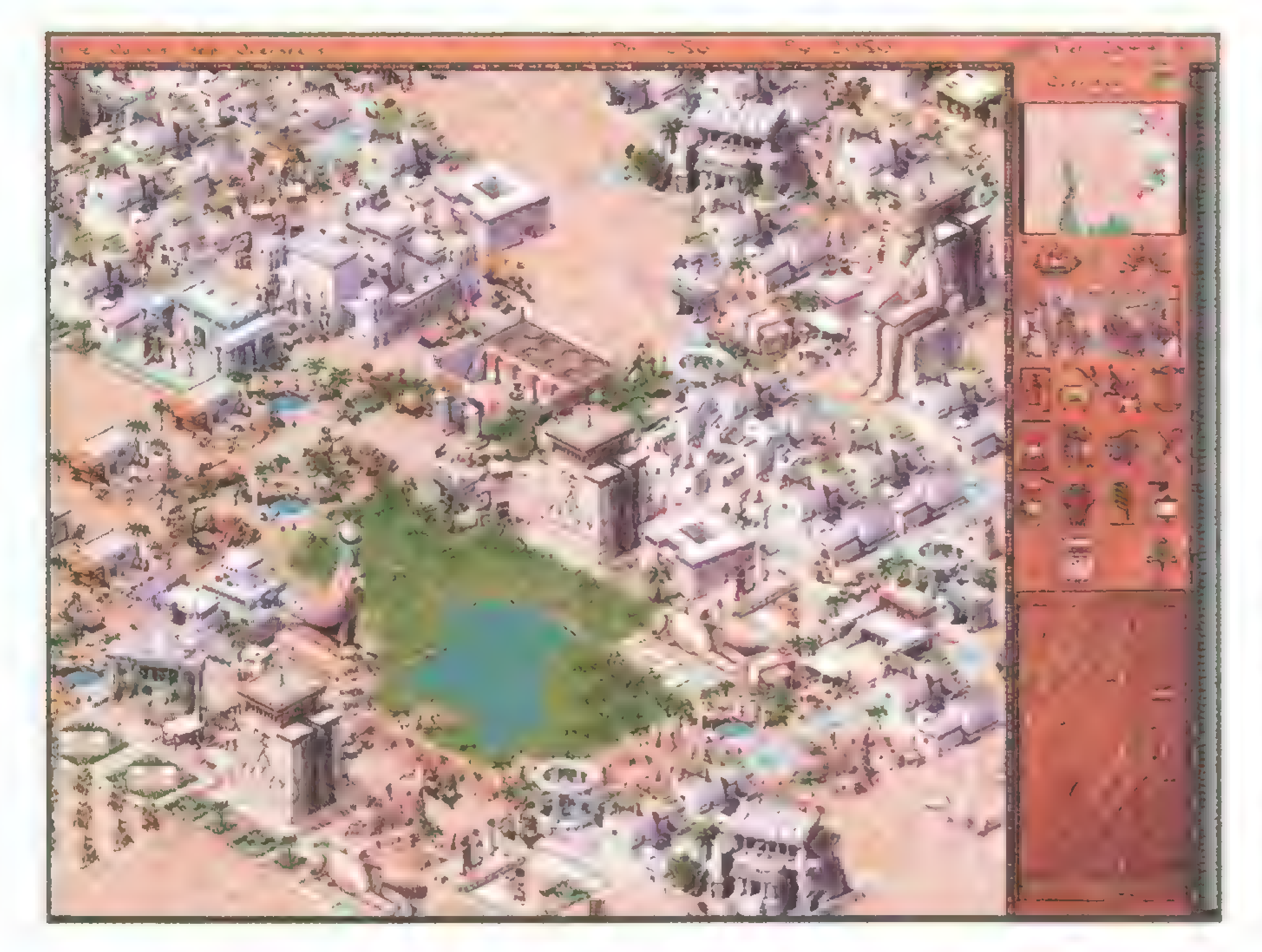
Grain Farm – основная функция зерновых ферм – выращивать зерно. Но в качестве побочного продукта они дают также солому (**straw**), которая используется для производства кирпичей в **Brickworks**. Grain Farms можно ставить только на плодородных берегах Нила или на лугах.

Quarry – здесь добывается камень (**stone**), который необходим для строительства ряда монументов. Добытый камень сразу же отвозится на склады (**Storage Yard**), так как не может быть переработан во что-либо. Каменоломни можно строить только вблизи гор (и то не везде).

Gold Mine – здесь добывается золото (**gold**), которое сразу же отвозится во дворец (**Palace**) и поступает на ваш счет в виде динаров. Золото, разумеется, ни во что не перерабатывается. Строить золотые прииски можно только возле гор с месторождениями золота.

РЕЛИГИЯ

Богослужение играло огромную роль в жизни древних египтян. По замыслу разработчиков, моление богам – эта третья насущная потребность (после воды и пищи), без удовлетворения которой дома не могут развиться выше 3-го уровня. Но даже и не это главное. Главное – это «глобальное» воздействие богов: недостаточное покло-



нение может вызвать гнев бога, который пошлет на город какую-нибудь «кару небесную»; и, наоборот, на усердные моления бог может откликнуться «манной небесной».

В игре 5 «основных» богов – Osiris, Ra, Ptah, Seth, Bast. В зависимости от миссии вы можете и не «знать» всех богов; но среди этих богов всегда выделяется «главный» бог (patron god). Единственная разница: для удовлетворения «главного» бога надо строить вдвое больше сооружений, чем требуется «обычным». Кроме того, имеется 10 «второстепенных» богов, как бы «приписанных» к основным (по паре на каждого основного). «Второстепенным» богам можно поклоняться в храмовых комплексах, строя к ним «пристройки» в виде алтаря и оракула – «второстепенные» боги тоже могут давать «бонусы» вашему городу. Боги ревностно относятся друг к другу, и поэтому бывают недовольны, если «равному по рангу» богу вы возвели больше построек.

БОГИ

Osiris

Бог земледелия; «заведует» разливами Нила. Чем благосклоннее к вам Осирис, тем лучшие происходят наводнения: тем более плодородную почву они оставляют после себя и тем позже они происходят, давая время на сборку урожая.

«Подчиненные» Осирису боги – Sebek и Min.

Sebek – бог плодородия. Наделяет жрецов Осириса дополнительной силой: когда жрец проходит мимо дома, его жители удовлетворяются меньшим количеством пропитания и товаров.

Min – бог воспроизводства. При наличии Оракула Мина вырубленный лес и тростник восстанавливаются быстрее; увеличивается также скорость воспроизводства животных.

Ra

Бог всего царства. Повышает ваш рейтинг Kingdom. Если вы оказались в «финансовой дыре», позволяет вам выплачивать меньшие проценты по долгу.

«Подчиненные» Ра боги – Ma'at и Horms.

Ma'at – богиня правосудия. Просто наличие ее алтаря в городе снижает общий уровень преступности. Кроме того, жрицы Ра начинают оказывать и «точечное» воздействие: проходя мимо домов, они еще больше снижают в них уровень недовольства.

Horms – бог фараонов. Повышает самоотдачу граждан, так что вы можете платить своим жителям меньшее жалование (wages) при том же уровне довольства.

Ptah

Бог ремесел. Повышает производительность Gold Mines, Copper Mines, Gemstone Mines, Clay Pits, Shipwrights, Jewelers и Weavers.

Ему «подчиняются» боги Amon и Thoth.

Amon – бог солнца. Повышает производительность всех видов Quarriers, Wood Cutters и Brickworks.

Thoth – бог мудрости и учения. Для работы школ и библиотек требуется меньше папируса.

Seth

Бог разрушения. С его благословения ваша армия становится более сильной.

Ему «подчиняются» боги Anubis и Sekmet.

Anubis – бог смерти. При благосклонном его отношении морги потребляют меньше парусины.

Sekmet – богиня войны. Снижает общий уровень преступности в городе. Дает жрецам Seth'а силу распознавать преступников.

Bast

Богиня домашнего очага. При ее благословении жители удовлетворяются меньшим: с меньшей скоростью потребляют пропитание и промышленные товары, а эффект от посещения их домов службами здравоохранения, развлечения и обучения длится дольше.

Ей «подчиняются» богини Isis и Hathor.

Isis – богиня здоровья. Наделяет жрецов Басты способностью к исцелению. Такие жрецы распознают и устраняют всех распространителей чумы, которых они встречают на своем пути; мгновенно вычищают инфицированные дома, делая их пригодными для вселения новых жильцов. Само наличие алтаря Isis повышает общий уровень здоровья ваших граждан.

Hathor – богиня радости, любви и веселья. Повышает уровень настроения в городе.

ФЕСТИВАЛИ

Это временные предприятия, посвящаемые тому или иному богу. Позволяют резко поднять благосклонность бога по отношению к вам; кроме того, повышают уровень настроения жителей вашего города. Проведение фестивалей особенно полезно, если какой-то бог прогневался на вас либо если у граждан весьма неважное настроение. Можно проводить не более двух фестивалей в год. Для проведения фестиваля требуется сначала построить фестивальную площадку (**Festival Square**). Площадка ставится на пересечении дорог и занимает квадрат 5х5, так что загодя спланируйте место. В городе может быть только одна фестивальная площадка. Фестивали проводятся с разным размахом: common, lavish, grand. Чем больше фестиваль, тем больший эффект он оказывает, но тем и больше денег требуется на его проведение. Для grand festivals требуется также пиво.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Жители домов 6-го уровня уже потребуют от вас развлечений. Потребность в развлечениях выражается в конкретных цифрах – это так называемые entertainment points. Эти points обеспечивают жонглеры (jugglers), музыканты (musicians) и танцоры (dancers), когда проходят от своего «местожительства» (или места обучения или репетиции) к сценической площадке. При этом жонглеры приносят 10 entertainment points, музыканты – 20, а танцоры – 30. Кроме того, 40 entertainment points дают зазывалы из **Senet houses** (для их работы требуется пиво).

Сценические площадки бывают трех типов: **booth**, **bandstand** и **pavilion**. В павильонах могут выступать все, на bandstand – только музыканты и жонглеры, а на booth – только жонглеры.

Жонглеры тренируются в **Juggler schools**, музыканты – в **Conservatories**, танцоры – в **Dancers schools**. Обратите внимание, что соседство домов с Conservatories и Dancers schools нежелательно, а все прочие здания и сооружения увеселительного типа (даже Juggler schools) благотворно влияют на desirability местности.

Имеет смысл разносить места тренировки и сценические площадки по разным краям города: тогда жонглеры, музыканты и танцоры будут охватывать больше домов, когда они проходят от «местожительства» к «месту работы».

УКРАШЕНИЯ

В городе также можно разбивать сады (**Garden**), ставить статуи (**Statue**) и мостить улицы, превращая их в площади (**Plazas**). Все эти сооружения не требуют никаких рабочих, и их можно ставить где угодно. Единственная их цель – украсить город, то есть повысить desirability прилегающей территории. Обратите внимание, что превращать в площади можно только уже замощенные улицы (такие улицы распознаются по характерным булыжникам). Улица автоматически становится замощенной, если она уже достаточно привлекательна. Статуи бывают трех размеров – small, medium и large. Большая статуя стоит больше и требует больше места, но и лучше украшает город. Ориентацию статуи можно менять на стадии строительства: сначала выберите статую, а затем жмите **R** на клавиатуре.

МОНУМЕНТЫ

Для завершения большинства миссий требуется построить один или несколько монументов. Монументы можно возводить в любом порядке, но желательно поочередно, а не одновременно (может возникнуть путаница с ресурсами и рабочими). Для строительства монументов обычно требуется камень или кирпич и, чаще всего, дерево. (Обратите внимание, что камень бывает четырех видов: **plain stone**, **limestone**, **granite** и **sandstone**.) Для работы с каждым ресурсом требуется бригада каменщиков (**stonemasons**), кирпичников (**bricklayers**) и плотников (**carpenters**) соответственно. Кроме того, для возведения большинства монументов (кроме сфинксов и обелисков) требуются сезонные рабочие, набираемые в **Work Camps**.

Sphinx и **Obelisk** – требуется только гранит (granite) и бригада каменщиков (**Stonemason's Guild**).

Mastaba – требуется только кирпич (bricks) и бригада кирпичников (**Bricklayers Guild**); кроме того, могут потребоваться **burial provisions** – предметы для загробной жизни (Overseer of Monuments сообщит, сколько и каких предметов требуется).

Sun Temple и **Mausoleum** – требуется **sandstone**, дерево и бригады каменщиков и плотников.



Stepped Pyramid – требуется **plain stone**, дерево и бригады каменщиков и плотников.

Bent Pyramid и **True Pyramid** – требуется **sandstone**, **limestone**, дерево и бригады каменщиков и плотников.

Brick Pyramid – требуется **limestone**, кирпич, дерево и бригады каменщиков, кирпичников и плотников.

Все пирамиды тоже бывают разных размеров.

МОРСКИЕ ДЕЛА

Для пересечения водных преград используются мосты (**Bridges**) и переправы (**Ferry Landings**). Мосты можно перебрасывать только через сравнительно короткие участки воды, причем мосты препятствуют движению морского транспорта. Переправы же лишены обоих недостатков. Кроме того, и мосты, и переправы можно строить только у прямого берега. Иммигранты могут использовать переправы сразу же, как только они построены (считается, что у иммигрантов есть собственные лодки). Для транспортировки собственных жителей необходимо подвести к Ferry Landings дороги и обеспечить их рабочими. Переправы могут использовать только destination walkers (то есть служащие, которые целенаправленно куда-то идут: например, фокусники к сценической площадке).

Для установления водного торгового маршрута необходимо построить порт (**Dock**).

На верфях (**Shipwrights**) можно строить корабли трех типов: рыбацкие шхуны (**Fishing Ships**), транспортные суда (**Transport Ships**) и боевые корабли (**WarShips**). Распоряжения на их строительство отдаются с рыбацкой, транспортной и военной пристани (**Wharf**) соответственно. Туда же корабли направляются после их постройки. Для производства транспортных и боевых кораблей требуется лес. Эти же корабли можно и ремонтировать (для ремонта тоже требуется лес). Верфи и пристани можно строить только на прямолинейных участках берега. Следите и за тем, чтобы верфи и пристани выходили на «большую воду», иначе корабли могут оказаться запертыми в узких проливах.

Транспортные корабли безоружны и используются для переброски собственной армии (на один корабль помещается один отряд). Помимо погрузки/разгрузки и ремонта, транспортным кораблям можно отдавать только два приказа: hold position и evade enemies. В первом случае корабль будет «вертеться на месте», стараясь минимизировать потери от ударов вражеских кораблей; во втором случае корабль будет уклоняться от встреч с противником.

Боевые корабли могут не только сражаться с флотом противника, но и обстреливать вражеские сухопутные части, если те находятся достаточно близко от берега. Капитаны боевых кораблей «в меру умны». У них есть собственные приоритеты действий, если вы не вмешиваетесь в ход морской баталии. В первую очередь боевые корабли стремятся потопить транспортные суда противника; если врагу все же удалось высадиться на берег, корабли начнут обстреливать высадившуюся армию. На третьем месте в списке приоритетов стоят боевые корабли противника, на четвертом – его пустые транспортные суда. Боевым кораблям можно отдавать следующие приказы: hold position (держать позицию), engage nearby enemies (преследовать противника, оказавшегося поблизости), seek and destroy all enemies (искать и уничтожать

всех врагов), return to wharf (вернуться на пристань) и repair (чиниться).

Если же транспортный или боевой корабль получил серьезные повреждения, капитан такого корабля самостоятельно направит свое судно на верфь для ремонта.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ВОЙСКА

Армия нужна главным образом для отражения атак внешних врагов. Кроме того, правители соседних городов или сам Фараон могут просить вас о военной помощи, и тогда очень желательно ее предоставить. Впрочем, все это зависит от конкретной миссии. В некоторых миссиях армия вообще не требуется. Но в любом случае армия может вам пригодиться, если вы окажетесь негодным правителем в глазах Фараона (что отразится в резком падении рейтинга Kingdom) и он пошлет на ваш город свои войска. Впрочем, до сей неприятной ситуации лучше дело не доводить.

Вы можете тренировать три типа юнитов: пехоту (infantry), лучников (archers) и наездников на колесницах (charioteers). Как и водится, пехота составляет костяк армии – пехотинцы хорошо защищены и сильны в ближнем бою. Лучники могут обстреливать врага с безопасного для себя расстояния, но в ближнем бою очень уязвимы. Колесницы обладают высокой скоростью и могут сминать стройные ряды противника. Кроме того, вам доступны транспортные и боевые корабли (см. раздел «МОРСКИЕ ДЕЛА»).

Войска формируются в фортах (**Forts**). Один форт вмещает до 16 юнитов, а в городе может быть не более 6 фортов. Воины из одного форта образуют единую группу (**company**), которая управляется как одно целое. Будущие воины сначала набираются в рекрутском центре (**Recruiter**) и только затем переходят в форт. Рекрутский центр – один на весь город.

Пехотный форт требует оружия (weapons). Оружие можно изготавливать в оружейных мастерских (**Weaponsmith**) или импортировать (но импорт оружия – весьма дорогое удовольствие). Для работы оружейных мастерских требуется медь (copper). Колесницы изготавливаются в **Chariot Maker**; для их производства требуется лес. Для лучников не нужно ничего, так как считается, что они приходят со своими луками и стрелами.

По мере выигрыша сражений войска набираются боевого опыта и становятся сильнее. Но можно и изначально иметь весьма опытных воинов, если построить академию (**Academy**). Тогда новобранцы, выходящие из рекрутского центра, будут сначала направляться в академию и только оттуда поступать в форт. Отряды любят находиться в своих фортах и медленно, но верно теряют мораль, находясь в чистом поле.

Управление отрядами происходит по классическому принципу всех real-time стратегий: выберите отряд, а затем щелчком **левой кнопки** мыши укажите то место, куда ему идти (это место будет отмечено флагом отряда). По щелку **правой кнопки** мыши выводится панель отряда, на которой можно задать модель поведения воинов.

Hold Ground in Tight Formation – удерживать занимаемые позиции, сохраняя плотное построение. Воины не двигаются со своих мест и атакуют врага лишь в том случае, если он оказался в зоне их действия. При этом воины держатся на максимально близком расстоянии друг к другу, помогая друг другу в сражении. Через плотный боевой порядок труднее прорваться, но он более уязвим для стрел лучников.



Hold Ground in Loose Formation – удерживать занимаемые позиции, сохраняя разреженное построение. Все то же самое, как в предыдущем случае, только воины удалены друг от друга и вынуждены биться поодиночке. Этот порядок легче прорвать, зато он менее уязвим для стрел лучников.

Engage Nearby Enemies – воины преследуют противника, оказавшегося поблизости.

Mop-Up – воины самостоятельно прочесывают все окрестности, выискивая врагов. Этот приказ полезен лишь в том случае, если враг уже бежит, а ваше преимущество очевидно.

Charge – это приказ отдается только колесницам. Тогда колесницы на большой скорости врываются в первые ряды противника, нарушая его боевые порядки.

Return to Fort – возвратиться в форт.

ЗАЩИТНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Город можно окружать защитными стенами (**Walls**). Рекомендуется даже делать стены из нескольких слоев – так врагу будет труднее пробиться через них (хотя многослойные стены – дорогое удовольствие). Стены можно укреплять башнями (**Towers**), которые будут осыпать противника градом стрел (башни ставятся обязательно на двухслойные стены). Только требуется, чтобы башня была соединена дорогой с рекрутским центром (**Recruiter**), который и будет поставлять стражников. «Королевскую дорогу» нельзя перегораживать стенами (тогда до вашего города не смогут добираться ни иммигранты, ни торговые караваны) – в этом месте ставьте ворота (**Gatehouses**). Ни стены, ни башни, ни ворота не нуждаются в поддержке со стороны пожарных или инженерных служб. Все защитные сооружения и военные здания отрицательно сказываются на привлекательности местности. Особенно большое негативное влияние оказывает форт. Хорошо хоть форт можно ставить где угодно (то есть как угодно далеко от города): к нему не требуется подводить дорог, он не нуждается в рабочей силе и в поддержке со стороны пожарных и инженерных служб.

ВНЕШНЯЯ ТОРГОВЛЯ

На экспорт товаров обычно приходится львиная часть ваших доходов, поэтому старайтесь устанавливать торговые маршруты как можно раньше – как только наладите массовое производство товаров. Кроме того, некоторые товары у вас могут вообще не производиться, поэтому такие товары придется импортировать (если, конечно, они совершенно необходимы).

Чтобы установить торговые отношения, щелкните по иконке **Go to the map of the world**. Вы окажетесь на карте мира, на которой будет указан ряд городов, включая ваш. (Кстати, не забывайте, что эту

карту можно скроллировать.) Те города, которые желают с вами торговать, будут отмечены флагами (прочие города, возможно, откроются для торговли в ходе прохождения миссии). Чтобы установить торговый маршрут, выберите город, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши. Тогда в нижней части экрана будет указано, какие товары продает (sells) и покупает (buys) данный город. Так что сначала оцените, нужен ли вам данный торговый маршрут, ведь за установление торговых связей вам придется платить (чем дальше от вас находится город, тем больше). Чтобы сделать это, щелкните по надписи **...Deben to open land/sea trade route**. Обратите еще внимание, какой торговый маршрут вы устанавливаете: сухопутный (land) или морской (sea). Во втором случае вам необходимо иметь в городе порт (**Dock**). После установления торгового маршрута к вам периодически будут приходить торговые караваны – в виде цепочки ишаков с погонщиком впереди в случае сухопутного маршрута либо в виде цепочки кораблей в случае морского маршрута. Сухопутные караваны разгружаются на складах (**Storage Yard**), а морские – сначала на пристанях (**Dock**), откуда товары перевозятся на склады.



Только сначала надо пойти к советнику по коммерции (**Overseer of Commerce**) и указать, что и в каких размерах импортировать и/или экспортировать. Сделать это можно прямо с мирового экрана (кнопочка в левом нижнем углу карты). После этого появится экран со списком всех товаров, возможных для импорта/экспорта. Если напротив товара будет написано **Open trade route to import/export**, значит, торговый маршрут для импорта/экспорта данного товара еще не открыт. Как только вы его откроете, напротив товара появится надпись **Available for import/export**. Теперь можно щелкнуть по этой надписи. Тогда появится следующая панель, на которой вам предложат указать режим импорта/экспорта. Прежде всего надо щелкнуть по кнопке **Click to import/export**. Если теперь выйти в предыдущий экран, то напротив товара вы увидите надпись **Importing as needed** (в случае импорта) или **Exporting surpluses** (в случае экспорта). Сказанное означает, что данный товар будет импортироваться по мере необходимости либо будут экспортироваться все излишки. Это как бы «нулевой вариант», который далеко не всегда бывает удобен. Так, в случае импорта товара всегда полезно держать на складах некоторый излишек (чтобы товара хватило до прибытия очередного каравана). Чтобы сделать это, щелкните по кнопке **Let Overseer set import level**. Тогда там появится надпись **«Import to maintain...»**, где вам предложат указать, до какого предела загружать ваши склады. В случае экспорта тоже полезно задерживать у себя некоторый излишек. (Вдруг Фараон срочно потребует у вас данный товар? Да и для бесперебойного обеспечения вашего города этим товаром пригодится.) Чтобы сделать это, щелкните по кнопке **Let Overseer set export level**. Тогда там появится надпись **«Export when over...»** и предложат указать количество, например, 500 свитков папируса. Это означает, что на ваших складах всегда будет поддерживаться 500 свитков, а на экспорт будет отправляться лишь то, что превосходит указанную сумму.



На панели товара есть также две полезных кнопки/переключателя.

Industry is ON/OFF – позволяет «включить»/»выключить» производство данного товара. Это полезно в том случае, если вы производите столько товара, что его уже и девать некуда (ведь склады не резиновые). Либо если у вас вдруг появился дефицит рабочей силы и вы решили снять рабочих с менее важного производства.

Using and trading this resource / Stockpiling resource – в первом случае товар будет свободно использоваться и экспортироваться, во втором – накапливаться на складах. Вторая опция полезна в том случае, если Фараон потребовал от вас какой-то товар, а у вас сразу не оказалось нужного количества.

Наконец, на панели советника по коммерции можно узнать и цены на импорт/экспорт всех товаров (кнопочка **Show prices**).

ФИНАНСЫ

В самом начале игры вам дается некоторая сумма денег – динаров, которые поступят на ваш счет (показывается в верхней части экрана) и которыми вы можете распоряжаться по собственному усмотрению. Этот счет, естественно, будет меняться в ходе игры. Однако желательно, чтобы он не упал ниже нулевой отметки и не стал отрицательным. Если сие печальное событие случилось в первый раз, вам могут подкинуть около 5 000 динаров (а могут и не подкинуть – это зависит от миссии и уровня сложности игры) просто в качестве подарка, который вы не обязаны выплачивать. Ни к каким последствиям это не приведет; считайте это просто предупреждением.

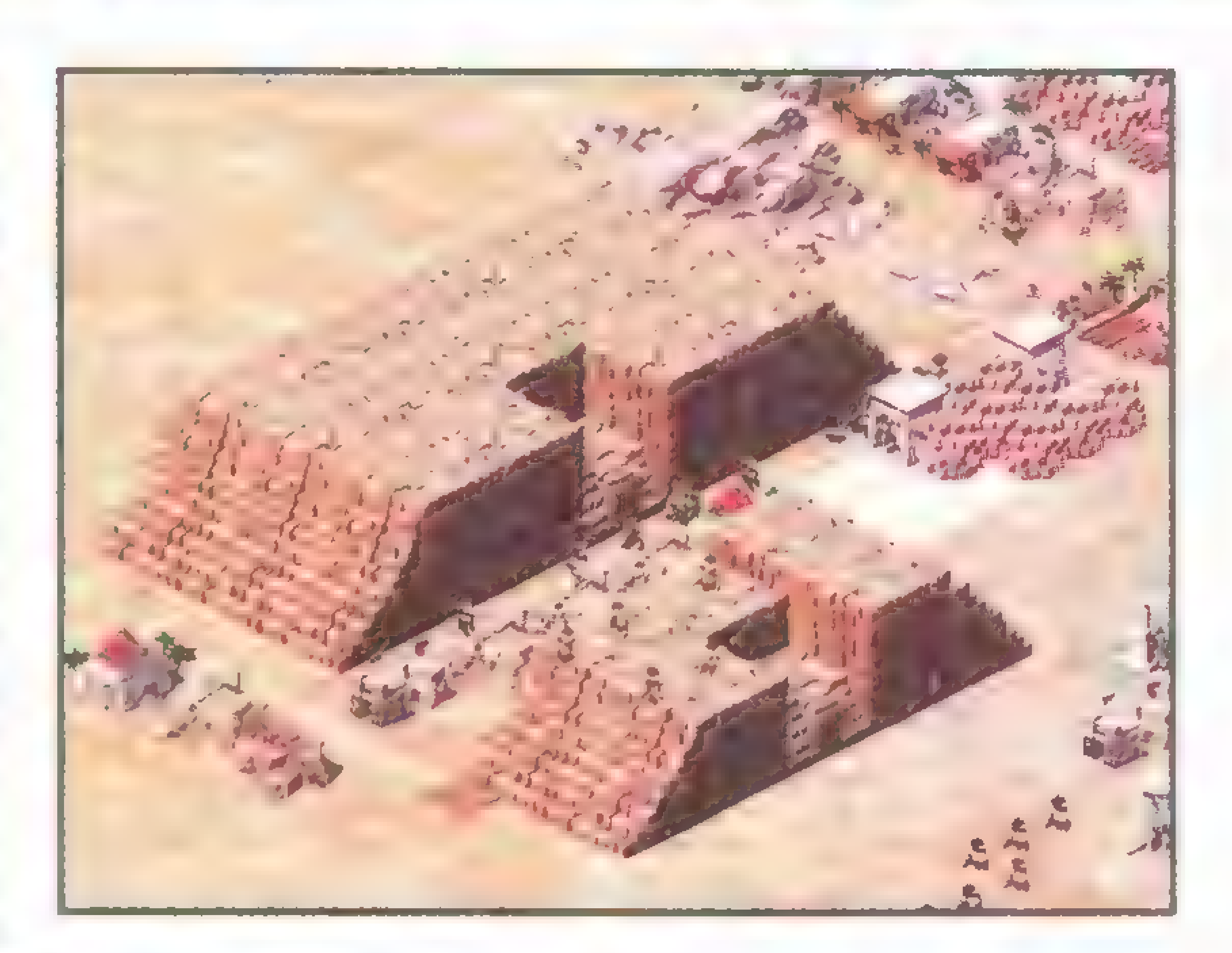
Но, допустим, вы все же «не удержали планку» и ваш баланс стал отрицательным (тогда, кстати, цифры текущего счета выделяются желтым цветом). К чему это приведет? Во-первых, вам придется выплачивать проценты по долгу (а отрицательный баланс автоматически считается долгом), причем немалые – 15%. Во-вторых, начнется медленное, но верное падение вашего рейтинга **Kingdom**. Впрочем, если вы только эпизодически попадаете в финансовую яму, на рейтинге **Kingdom** это может и не сказать-

ся. Здесь важно не оказаться в должниках к концу года, когда вы выплачиваете **Annual Tribute** – это своеобразная дань, которую вы обязаны выплачивать Фараону (при отрицательном балансе, вы, естественно, не можете это сделать; при положительном балансе дань выплачивается автоматически). Так что если вы встретили новый год «с дырой в кармане», ждите ощутимого падения рейтинга. Но и это еще не так страшно. Гораздо страшнее оказаться должником два года подряд – тогда рейтинг **Kingdom** упадет катастрофически, причем ситуация будет все ухудшаться и ухудшаться; тогда придется приложить поистине героические усилия, чтобы выправить положение.

Чтобы не попадать в долговую яму, надо, естественно, стараться выколачивать как можно денег из своего города. К рассмотрению источников дохода мы сейчас и приступим.

ИСТОЧНИКИ ДОХОДА

Taxes in – это налоги, которые вам платят жители вашего города. Чем больше жителей в вашем городе и чем богаче они живут (то есть живут в приличных домах, а не в задрипанных лачугах), тем больше налогов они платят. Только жители не делают этого автоматически (кто же добровольно пойдет в налоговую полицию?). Для сбора налогов *необходимо* иметь **Palace** – во дворце и скапливаются все денежные средства. Только одного дворца недостаточно – нужны еще и сами сборщики налогов, которые обходят дома и выколачивают так нужные вам динары; сборщики налогов нанимаются в **Tax Collectors' offices**, так что не забывайте строить и эти здания. На экране финансового советника (**Overseer of Treasury**) можно менять уровень налогообложения (**tax rate**) (по умолчанию он составляет 9%). Чем больше tax rate, тем больше денег вы получаете. Однако учтите, что чем выше уровень tax rate, тем менее привлекателен ваш город для жителей; повышение уровня налогообложения может вызвать массовую иммиграцию из города (впрочем, иногда это полезно). На самом верху того же экране дается краткая сводка: какой процент жителей вам платит налоги, сколько вы с них получили и сколько не получили с неплательщиков. Если неплательщиков слишком много, имеет смысл взглянуть на **Tax Overlay,** чтобы выявить те дома, которые не платят. Затем поставьте где-нибудь рядышком **Tax Collectors' office**.



Exports earn – деньги, заработанные на экспорте товаров. Обычно это является основным источников доходов, так что старайтесь открывать торговые маршруты как можно раньше (подробности в разделе «ВНЕШНЯЯ ТОРГОВЛЯ»).

Mined Gold – деньги, добытые на золотых приисках. Это прекрасный способ зарабатывания денег: требуется всего лишь построить **Gold Mine** вблизи месторождения золота, и тогда тележки с эти металлом будут автоматически подаваться ко дворцу (**Palace**). Единственная загвоздка – месторождения золота попадаются на редких картах.

Gifts – денежный подарок, если вы оказались в затруднительном положении. Дается всего лишь один раз и далеко не во всех миссиях.

РАСХОДЫ

Tribute – это своеобразная дань, которую вы выплачиваете Фараону в конце каждого года; ее размер зависит от численности населения и уровня благосостояния вашего города и, как правило, повышается в ходе игры.

Wages – размер жалования, которое вы платите своим рабочим и служащим. Wages можно менять на экране советника по занятости и трудоустройству (Overseer of Workers). Более низкий размер жалования сэкономит ваши деньги, но может вызвать поток эмиграции из вашего рода. Наоборот, если вы хотите привлечь к себе жителей, можно повысить размер жалования.

Construction – средства, затраченные на строительство.

Import Cost – стоимость импортных товаров.

Interest at 15% – если ваш баланс стал отрицательным, вы выплачиваете еще и проценты (15%) по долгу.

Personal salary – это жалование, которое вы платите самому себе, то есть это ваши «личные деньги». Эти деньги переходят из миссии в миссию (в пределах одной кампании) и их можно влить в казну города (полезно в критический период) либо потратить на подарки Фараону, что увеличит ваш Kingdom rating. Чтобы иметь возможность отчислять себе personal salary, необходимо сначала построить свой особняк (**Mansion**).

Theft – украденные у вас деньги; такое может случиться, если в вашем городе достаточно высокий уровень преступности. Для уменьшения преступности стройте Police Station и Courthouse.

Request and Festivals – выплаты по требованиям Фараона (если таковые предусмотрены в миссии) и затраты на проведение фестивалей.

РЕЙТИНГИ

Ваша деятельность оценивается по четырем рейтингам. Чтобы успешно закончить миссию, требуется набрать необходимые «поинты» по рейтингам.

Таблица 1.

Desire(ability) – уровень привлекательности

Entertain(ment) – уровень развлечений

Prosp(erity) – максимальный уровень благосостояния жителей дома

Pop(ulation) – максимальное число жителей дома (учтите, что начиная с 11-го уровня дома имеют, как минимум, размер 2x2 и приводимая информация относится ко всему дому).

	Уровень дома	Требования: Desire	Entertain	Доступ к...	Prosp	Pop
1	Crude Hut	-98	0	ничего	5	5
2	Sturdy Hut	-10	0	Water	10	7
3	Meager Shanty	-5	0	Food	15	9
4	Common Shanty	0	0	God	20	11
5	Rough Cottage	4	0	Water Supply	25	13
6	Ordinary Cottage	8	10	Entertainment	30	15
7	Modest Homestead	12	13	Pottery	35	16
8	Spacious Homestead	16	16	Physician или Mortician	45	17
9	Modest Apartment	20	20	Beer	50	18
10	Spacious Apartment	25	25	Courthouse	55	19
11	Common Residence	32	30	Scribal School или Library	60	80
12	Spacious Residence	40	35	Dentist + 2-й тип пищи	70	84
13	Elegant Residence	48	40	Linen	80	88
14	Fancy Residence	53	45	доступ к 2-м Богам	90	92
15	Common Manor	58	50	Luxury Goods	500	100
16	Spacious Manor	63	55	Physician и Mortician	600	108
17	Elegant Manor	68	60	School + Library +доступ к 3 Богам	700	116
18	Stately Manor	74	70	Senet House	800	124
19	Modest Estate	80	80	2-й тип Luxury Goods	1600	184
20	Palatial Estate	90	90	3-й тип пищи	1900	200

Culture – культурный рейтинг отражает степень культурного обеспечения жителей вашего города. Чем больше жителей обеспечены службами развлечений (entertainment), образования (education), здоровья (health) и религии (religion), тем выше рейтинг. (Исключение составляет только домик аптекаря, который не влияет на культурный рейтинг.) Причем здесь важно и разнообразие предоставляемых услуг, а не только их количество.

Prosperity – оценка уровня благосостояния города в целом и отдельных его жителей. Благополучие города оценивается по единственному критерию – его казне. Если казна города растет из года в год (при этом не учитываются затраты на строительство зданий), то растет и prosperity. И наоборот: если вы заканчиваете год с «дырой в кармане» и не способны даже выплатить tribute Фараону, то рейтинг понижается. Благосостояние жителей оценивается по качеству жилья, в котором они живут: чем больше роскошных особняков и меньше грязных лачуг, тем лучше. Кроме того, высокий уровень безработицы и низкая зарплата понижают prosperity. Если в городе работают **Temple Complex** и **Senet House**, то сам этот факт неуклонно повышает рейтинг. Завершение строительства монумента дает резкий (но единовременный) прирост prosperity.

Kingdom – отражает вашу репутацию в глазах Фараона и правителей других египетских городов. Обычно вы начинаете игру с рейтингом 50, что означает нейтральное к вам отношение. Если в ходе игры вы ничего не будете делать на «мировой арене», то рейтинг будет медленно, но верно падать, так как вы будете продолжать оставаться безвестным правителем.

Но, как правило, Фараон и правители соседних городов сами не дадут вам «спокойной жизни». Время от времени они требуют от вас каких-то товаров в каком-то количестве, причем отправить их нужно в установленный срок. Уложитесь – получите ощутимый прирост в рейтинге (кроме того, как правило, в знак благодарности вам пошлют какой-нибудь ресурс или деньги). Не уложитесь – вам дадут еще некоторое время; уложитесь во второй срок – тоже получите прирост в рейтинге (правда, не такой большой, как если бы вы уложились сразу). Но если не уложитесь и на этот раз, ждите крупных неприятностей – рейтинг скакнет вниз, а Фараон может даже двинуть на ваш город свои войска.

Среди подобных требований самые важные – требования о военной помощи. Даже если посланные вами войска и потерпят поражение, ваш рейтинг даже немного повысится, поскольку и вы пытались внести свой вклад в общее дело.

В конце каждого года вы обязаны выплачивать «дань» (tribute) Фараону. Если вы закончили год с отрицательным балансом на счету и, следовательно, не можете выплатить tribute, тогда ваш рейтинг несколько уменьшится. Если подобная ситуация повторится и на следующий год, то рейтинг уменьшится еще больше и т. д. – чем дальше, тем хуже.

Рейтинг также понижается, если вы установили себе слишком большое жалование (salary) – не по чину. Наоборот, если вы отчисляете в свой карман меньше, чем «положено по чину», то ваш рейтинг немного (весьма незначительно) повышается.

Наконец, можно мгновенно повысить свой рейтинг, если послать подарок (gift) Фараону: чем крупнее подарок, тем выше скакнет рейтинг. Только учтите, что дело нельзя ограничивать одним подарком: если через год вы не пошлете новый подарок, то из-за этого рейтинг начнет понижаться (причем новый подарок должен быть не меньше старого). Подарки удобно использовать в самом конце миссии, когда все уже выполнено, а не хватает только 5–10 поинтов по Kingdom.

Monuments – рейтинг по монументам. Здесь все просто: надо просто построить все требуемые от вас монументы и снабдить их всеми предметами (burial provisions), необходимыми для загробной жизни.

СОВЕТНИКИ

В игре вам помогут советники (overseers). Часть ваших функций они берут (или могут взять) на себя. К советникам можно перейти, щелкнув по кнопке **Visit your overseers** в правом верхнем углу экрана. Кроме того, имеется ряд «горячих клавиш» (верхний ряд клавиатуры от ` до =), с помощью которых можно попасть сразу к нужному советнику.

1. Overseer of Workers – советник по занятости и трудоустройству, дает информацию о имеющейся рабочей силе и показывает ее распределение по разным сферам производства или обслуживания. Если не хватает рабочей силы, можно установить приоритеты разных сфер деятельности – в отрасли с наивысшим приоритетом

Таблица 2.

Каждое здание оказывает свое влияние на привлекательность местности – степень этого влияния оценивается показателем Desirability. Отрицательный показатель означает негативное влияние (в таких условиях не хотят жить люди), положительный – позитивное (в такой местности людям жить нравится). Влияние каждого здания максимально в соседних клетках (сила – Initial) и спадает по мере удаления от него, пока не упадет до нуля на расстоянии Range. Step и Size – это уже вторичные показатели: size – на какую величину спадает влияние при удалении на 1 клетку, step – шаг «приложения» size. Таким образом, самое сильное позитивное воздействие оказывает Mansion Dynasty, а негативное – Fort. Любое здание влияет не дальше чем на 6 клеточек.

Тип здания	Цена	Desirability				Workers	Риск	
		Initial	Step	Size	Range		Пожар	Авария
Academy	1000	-3	1	1	3	20	20	5
Apothecary	30	1	1	-1	1	5	20	0
Architect's Post	30	0	0	0	0	5	20	2
Bandstand	150	4	1	-1	4	12	20	0
Bazaar	40	-2	1	1	6	5	20	0
Booth	50	2	1	-1	2	8	20	0
Brewery	75	-5	1	1	5	12	20	0
Bricklayers Guild	100	-6	1	1	4	10	10	10
Brickworks	60	-4	1	1	4	12	10	0
Bridge	40	0	0	0	0	0	0	0
Carpenters Guild	50	-6	1	1	4	8	20	0
Cattle Ranch	75	-4	1	1	4	12	5	0
Chariot Maker	250	-6	1	1	6	15	20	0
Clay Pit	40	-3	1	1	2	8	0	5
Conservatory	100	-3	1	1	3	8	20	0
Courthouse	150	8	2	-2	3	10	0	5
Dance School	150	-3	1	1	3	10	20	0
Dentist	50	2	1	-1	2	2	20	0
Dock	100	-12	2	2	6	12	20	5
Farms Floodplain	40	-2	1	1	2	0	0	0
Farms Meadowland	40	-2	1	1	2	10	0	0
Ferry Terminal	40	-5	2	2	4	5	0	0
Festival Pavilion	500	16	2	-3	5	0	0	5
Firehouse	30	-2	1	1	2	6	5	0
Fishing Wharf	60	-8	2	2	4	6	20	5
Fort	1000	-20	2	2	6	16	20	5
Gardens	12	3	1	-1	3	0	0	0
Gatehouse	400	-4	1	1	4	9	0	5
Granary	250	-8	1	2	4	12	20	5
Hunting Lodge	25	-4	1	2	4	6	25	0
Irrigation Ditch	8	0	0	0	0	0	0	0

продолжение таблицы >>>

будет в первую очередь направляться рабочая сила. На этой же панели можно менять размер жалования (wages), выплачиваемого вашим рабочим и служащим.

2. Overseer of Military – военный советник, дает информации о численности вашей армии и ее боеготовности. Кроме того, вовремя предупреждает о приближающемся противнике и напоминает о просьбах о военной помощи.

3. Political Overseer – политический советник, напоминает о запросах Фараона и просьбах о помощи со стороны правителей других городов (с этого же экрана эти запросы и просьбы удовлетворяются). Здесь же можно установить размер своего жалования (personal salary), которое затем можно будет пустить на подарки Фараону (send a gift) или влить в казну города (give to city). Личные накопления сохраняются при переходе из миссии в миссию (но только в пределах одной кампании).

4. Ratings Overseer – советник по рейтингам, отражает результаты ваших достижений. От него можно получить совет – что сделать, чтобы поднять выбранный рейтинг (щелкните по нужному рейтингу **левой кнопкой** мыши). В верхней части экрана указывается текущая численность населения вашего города (current population) и требуемая для успешного завершения миссии (needed).



5. Overseer of Commerce – коммерческий советник, сообщает о суммарном количестве каждого имеющегося у вас товара. Здесь можно дать указания, что делать с каждым товаром: накапливать, как-то использовать, экспортировать или импортировать (и в каких количествах). Отсюда же можно посмотреть цены на экспорт/импорт товаров и перейти к карте мира, чтобы установить торговые маршруты.

Jeweler	90	2	1	-1	2	12	20	0
Juggler School	50	2	1	-1	2	5	20	0
Library	450	8	2	-2	6	30	30	5
Mansion – Dynasty.	700	28	2	-4	6	12	20	5
Mansion – Family	400	20	2	-3	5	8	20	5
Mansion – Personal	150	12	2	-2	4	4	20	5
Mine – Copper	150	-12	2	2	6	10	0	10
Mine – Gemstone	400	-12	2	2	6	8	0	10
Mine – Gold	250	-16	2	3	6	12	0	10
Mortuary	100	-1	2	1	2	30	20	0
Palace City	1200	24	2	-6	6	30	20	5
Palace Town	1000	22	2	-5	5	25	20	5
Palace Village	250	8	2	-2	6	20	20	5
Papyrus Maker	100	-4	1	1	4	12	20	0
Pavilion	500	6	1	-1	6	20	20	0
Physician	50	2	1	-1	2	8	15	0
Plaza	15	4	1	-2	2	0	0	0
Police Station	30	-2	1	1	2	6	10	0
Potter	60	-4	1	1	4	12	20	0
Quarry Granite	100	-6	1	1	6	12	0	5
Quarry Limestone	75	-6	1	1	6	12	0	5
Quarry Sandstone	50	-6	1	1	6	12	0	5
Recruiter	150	-6	1	1	3	10	20	5
Reed Gatherer	50	-2	1	1	2	8	10	0
Road Block	4	0	0	0	0	0	0	0
Scribal School	150	4	1	-1	4	10	30	0
Shipwright	350	-12	2	2	6	20	20	5
Shrine	75	4	1	-1	4	5	0	0
Statue Large	150	14	2	-2	5	0	0	5
Statue Medium	60	10	1	-2	4	0	0	5
Statue Small	12	3	1	-1	3	0	0	5
Stonemasons Guild	150	-6	1	1	4	12	0	5
Storage Yard	70	-5	2	2	3	6	20	5
Tax Collector	75	3	1	-1	3	8	20	5
Temple	150	6	2	-2	6	8	0	10
Tower	350	-6	1	1	6	6	0	5
Transport Wharf	200	-2	1	1	2	5	5	5
Wall	50	-2	1	1	2	0	0	5
Warship Wharf	600	-4	1	1	4	15	5	5
Water Lift	30	-3	1	1	3	5	0	0
Water Supply	50	4	1	-1	4	5	0	0
Weaponsmith	120	-3	1	1	3	12	20	0
Weaver	80	-3	1	1	3	12	20	0
Well	5	1	1	-1	1	0	0	0
Wood Cutter	50	-4	1	1	3	8	20	0
Work Camp	60	-3	1	1	3	10	20	0

6. Overseer of Granaries – советник по продовольствию, сообщает об обеспеченности ваших жителей питанием, а также о том, сколько иммигрантов прибыло к вам за текущий месяц и сколько еще жителей могут вместить имеющиеся у вас дома. Здесь же можно посмотреть полезные диаграммы, отражающие динамику роста населения.

7. Overseer of Public Health – советник по здравоохранению, сообщает об общем состоянии здоровья жителей и предоставляет информацию о работе служб здравоохранения.

8. Overseer of Learning – советник по обучению, сообщает, все ли запросы жителей удовлетворены в сфере образования, и предоставляет информацию о работе школ и библиотек.

9. Overseer of Diversions – советник по развлечениям, сообщает, всем ли жителям хватает развлечений, и предоставляет информацию о заполненности сценических площадок и работе Senet Houses.

10. Overseer of Temples – советник по религии, сообщает, как относятся к вам все известные боги. С этого же экрана можно дать приказ на проведение очередного фестиваля.

11. Overseer of Treasury – финансовый советник, предоставляет подробный финансовый отчет (подробности в разделе «ФИНАНСЫ»). На этом же экране можно менять уровень налогообложения (tax rate).

12. Chief Overseer – главный советник, дает общую оценку вашей деятельности в каждой сфере. Желтым цветом выделяются любые недостатки.

13. Overseer of Monuments – советник по монументам, сообщает о стадиях возведения монументов; говорит о том, чего еще не хватает, и дает конкретные советы.

ИНТЕРНЕТ

Крупнейшие сайты, посвященные игре:
www.pharaoh1.com
pharaoh.havengames.com
www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/2974/pharaoh/center.html
www.sidgames.com/pharaoh/

Игорь Савенков

Carnivores 2

Введите debugup во время игры.

Вверху будут координаты, а динозавры вообще не будут обращать на бегающего вокруг них игрока, пока он, игрок, в них, динозавров, палить не начнет. Что можно теперь делать:

CTRL	Быстрее бежать
SHIFT+S	Медленнее двигаться
CTRL+N	Прыжки в длину
SHIFT+T	Показать FPS
TAB	Показать всю карту

Delta Force 2

Вводите ИХ в консоли с тильды!

Thetrooper – Режим Бога

Sunandsteel – Восстановить боезапас

Diewithyourbootson – Бесконечный боезапас

Stilllife – Невидимость

Revelations – 8 лазерных наводок

Demolition Racer

Введите в качестве имени BIG CHEAT, затем уже нормальное имя. Получайте доступ ко всем трассам и машинкам.

Получите машины в Demolition League посредством такого же чита, что и выше, только вводить надо LEAGUE CHEAT.

Falcon 4.0

Дабы восстановить боезапас, введите revenge прямо во время игры.

FIFA 2000

MOMONEY	Бесконечные деньги
HOOLIGAN	Бонусовые команды
SIZZLE	Режим молнии (на это СТОИТ посмотреть!)
DIZZY	Режим Чужих
LIGHTSOUT	Режим Мерцания

GTA 2

Введите чит-код в качестве имени. В определенных версиях игры необходимо ввести сначала GOURANGA, и только потом вводить читы.

Yakuzadeath – Режим Бога

Livelong – Режим Бога. Поддается аресту

Blastboy – Все оружие

Navarone – Тоже все оружие

Losefeds – Полиция отсутствует по определенным причинам

Desires – Количество копских голов с самого начала МАКСИМАЛЬНО

Highfive – Очень вкусный бонус – увеличивает каждые полученные очки в ПЯТЬ раз

Bigscore – Десять лимонов. Не напрягаясь

Beefcake – Повышенная жестокость. Карме и не снилось

Gorefest – Не менее повышенная жестокость. Дум отдыхает

Iamasucker – Стандартный набор читера: все уровни, все оружие, режим Бога...

Coolboy – Повышенная зарплата

Muchcash – Пять сотен штук зеленых

Forallgt – Не поверите... снова ВСЕ оружие

Godofgta – Все оружие. Зато с патронами

Bemeall – Все города становятся доступными

elvis is here – Полиция отошла покурить в полном составе

meatman – По улицам ходила большая... кто?..

itsallup – Выбор уровня

Небольшой спойлер на тему «А что мне будет, коли я машинку загоню на черном рынке?». За сдачу определенной машины вы получаете определенный бонус.

Romero	Armor
U-Jerk Truck	Machine Gun
Michelli Roadster	Machine Gun
Big Bug	Machine Gun
Bug	Machine Gun
Z-Type	Silenced Machine Gun
Police Car	Cop Bribe
Minx	ElectroFingers
Shark	Molotov Cocktails
B-Type	Invulnerability
Taxi	Double Damage
Beamer	Flame Thrower
Schmidt	Health
Dementia	Invisibility
Aniston BD4	Jail Free Card
Miara	Rocket Launcher

Ну и напоследок небольшой хинт: соберите все-все-все щиты с надписью ГыТыА и поиграйте на секретном уровне!

Heroes 3 Armageddon's Blade

Нажмите TAB и введите:

Nwcquigon – Повышения уровня на единицу,

Nwcpadme – Герой получает отряд Архангелов,

Nwcdarthmaul – Герой получает отряд Черных Рыцарей,

Nwccoruscant – Герой получает все здания во всех городах,

nwcr2d2 – Герой получает все боевые машины,

nwcwatto – Герой получает деньги и ресурсы,

nwcpodracer – Герой получает повышенное количество ходов,

nwcprophecy – Показывает полностью открытую карту обелисков,

nwcrevealourselves – Показывает полностью открытую карту,

nwcmidichlorians – Герой получает 999 единиц маны и все доступные спеллы.

Madden NFL 2000

Введите в меню:

Killerjoke	Команда клоунов,
Phalanx	Команда центурионов (идущие на матч приветствуют тебя!),
Snaptaclepnt	Команда Sugar Buzz,
Xmasgift	Стадион XMax Rush,
Btheball	Шаровидная камера,
Refisblind	Слепой рефери,
Inthefuture	Команда индустриалов,
Airmadden	Суперпрыжок,
Teammadden	Команда Мадден,
Weputithere	Стадион Tiburon,
Maganasave	Руки приклеиваются к мячу,
NO2	Super Speed Burst,
Pickedoff	Легкие перехваты,
Industrials	Команда роботов,
Rollergirl	Больше болельщиц.

Metal Knight

Нажмите Enter и введите:

Amitofo	Полное здоровье для всех юнитов
Sunshine	Показать всю карту
Luckybird	Выиграть миссию
Pitybird	Проиграть миссию
Richbird	Получить немножко кредитов

NBA Live 2000

Введите redrover в главном меню, и вы будете играть с классными ударами мяча.

Nerf Arena Blast

Учитывая, что игра построена на движке «Анрыл» / «Анрыл Турнамент», то и коды, введенные в консоли, действовать будут примерно так же:

God	Режим Бога
Allammo	999 патронов для каждого оружия
Fly	Режим полета
Ghost	Прохождение сквозь стены
Walk	Отключить две предыдущих опции

NHL 2000

Вводим коды во время игры:

Awaygoal	Даем очко команде противников
Homegoal	Даем очко своей команде
Zambo	Вводим Замбони в игру
Spots	Показать красивые огоньки
Penalty	Пенальти. НЕМЕДЛЕННО!
Injury	Устроить повреждения
Victory	Фейерверки
Flash	Вспышки камер
Check	Автопроверка при встрече игроков разных команд
Mantis	Дает игрокам удлиненные руки, ноги и шеи
Nhlkids	Игроки – маленькие
Quickftr	Игроки – быстрые
big fight	Все игроки дружно начинают мочить друг друга
bloody	Бои с кровью!

Пропатченные (то есть действуют после установки патча) чит-коды:

Headbone	Большие головы
Buffed	Большие игроки
Gulliver	Огромные голы
Night	Абсолютно темная арена, а игроки подсвечиваются фонарями
Squeaky	Тонкоголосые комментаторы
Barrywhite	Низкоголосые комментаторы
warp9	Сверхбыстрый геймплей
slomo	Сверхтормозной геймплей

Nocturne

Не все из этих кодов действуют после установки патча (об этом – ниже).

Но для их задействования все равно придется нажать F10 и ввести:

Godgames	Режим Бога
Winblows	Все оружие и боеприпасы
Skeletonkey	Дает Skeleton Key
Moreammo	Удовлетворяет пожелания милитаристов
Goremode	Включает Gratuitous Dismeberment
Burningstake	Дает Flaming Tip Arrows
Thunderstorm	Дождь
Snowstorm	Снег
Bighead	Режим больших голов
Healme	Восстанавливает здоровье
Silver	Дает пять сотен серебряных пуль
Aqua	Дает 500 Aqua Vampire Bullets
Mercury	Дает пятьсот Mercury Bullets
Oldhat	Как насчет сменить прикид?..
Goldmode	«buy FLY!»
Freezer	Враг замерз-з-зает...
Ifarted	Газовую маску главному герою!
Recharge	Зарядить батарейку
Bigboom	Бада-бум (с) by Leeloo
HeadOfHorrors	М-да. Зомбикам не поздоровится

А теперь – внимание! – коды для пропатченной версии:

Shotgunshell	Дает шотган и пятьсот зарядов к нему
Bandaid	Восстанавливает здоровье
Silver	Дает пять сотен серебряных пуль
Aqua	Дает 500 Aqua Vampire Bullets
Mercury	Дает пятьсот Mercury Bullets
Youfarted	Газовую маску... главному...
Pinkbunny	Перезарядить батарею

Revenant

Нажмите Enter (но не в режиме боя) и введите:

Alreadydead – Разработчики шутят. А вообще – режим Бога

Potionsnlotions – Получить мно-о-ого бутылочек

Alchemy – Девятьсот девяносто девять тысяч девятьсот девяносто девять золотых

Nahkranoth – Убить монстра с одного попадания

Noamnesia – Вспомнить все. Точнее, тридцатый уровень крутости

Abracadabra – Дает все талисманы, а синяя полоска никогда не заканчивается

Gimmesomegrub – Дает по пять единиц каждого вида еды

Dummies – Отключить искусственный интеллект монстрюг

Знаете, как получить много-много экспы? Идите к Джонгу (тому, что живет за замком и тренирует бедного Ревенанта). Введите код Nahkranoth и устройте спарринг с мастером. Не добивая того, прекратите спарринг и выйдите из сада. Войдите вновь и снова устройте спарринг. В чем хинт? Да в том, что за каждый нанесенный удар вам дадут столько экспы, сколько и за драконов или там демонов не дают!

Seven Kingdoms 2

Дабы включить нижеприведенные комбинации, введите !!##%%&&. Сие придется проделывать каждую новую миссию. Ну а потом:

CTRL+M	Открыть всю карту
CTRL+T	Все технологии
CTRL+U	Включить/отключить режим бессмертного короля
CTRL+D	Включить информацию об искусственном интеллекте
CTRL+\	+1000 Food
CTRL+C	+1000 Treasure
CTRL+Z	Режим ускоренной постройки зданий
CTRL+;	+10 Population в выбранном городе
ALT+CTRL+E	-10 Reputation
ALT+CTRL+R	+10 Reputation
ALT+CTRL+K	-20 урона на выбранное здание
ALT+CTRL+J	+20 урона на выбранное здание
ALT+CTRL+X	-1000 Treasure
ALT+CTRL+C	-1000 Food

Shadow Company: Left For Dead

Для того, чтобы сделать всех солдат бессмертными, выберите одного из них, нажмите Enter и введите DOLEMITE.

Остальные коды действуют одним лишь вводом кодов (после нажатия Enter):

PAUL HANEY SEES ALL – Показать всех солдат противника

TOGGLE BOTTOMBAR – Вкл./Выкл. строку статуса внизу экрана

AUTOWIN! – Немедленная победа

Доступ ко всем миссиям достигается посредством нажатия Enter и ввода SET_CAMPAIGN XXX, где XXX – это:

Angola_tutorial
Angola
Angola_2
Caribbean
Ecuador
Kola
Kola_2
Peru
Romania

Starcraft

Вы не ошиблись, это чит-коды к Старому Крафту. Ага. Ну да лучше поздно, чем никогда. Жмем Enter и вводим:

show me the money – Прибавляет минералов и веспена по десять тысяч каждого

whats mine is mine – Прибавляет минералов в количестве 500 единиц

breathe deep – Прибавляет веспена в количестве 500 единиц

something for nothing – ВСЕ апгрейды

operation cwal – Ускоренная постройка зданий и немедленные апгрейды

the gathering – Псионическая энергия ни у кого не кончается

power overwhelming – Неразрушимые здания и корабли

war aint what it used to be – Убрать Туман Войны

food for thought – Забить на нехватку еды/энергии/личинок при постройке юнитов

black sheep wall – Открыть всю карту

noglues – Противник лишается псиоников

modify the phase variance Построить все, что пожелаете

medieval man – Бесплатные апгрейды для юнитов

there is no cow level – Пропустить миссию (этот код необходим для каждого кода, сменяющего миссию)

ophelia – Включить переключение миссий

terran # – Миссия за терран (#=номер миссии)

zerg # – Миссия за зергов (#=номер миссии)

protoss # – Миссия за протоссов (#=ага, он самый)

staying alive – Продолжить игру на данной карте после победы

man over game – Победить

game over man – НЕ победить

Tarzan

Stlevel	Пропустить уровень
Ststage	Выбрать уровень
Stanimals	Убить всех врагов на уровне
Stsave	Записать игру (!)
Stload	Загрузить игру (!!)
Sttarzan	Играть Тарзаном
Stjane	Играть Джейн
Stcolour	Цвета становятся ярче

Warcraft 2: Battle.Net Edition

Коды вводятся во время игры (только в сингле):

Deck me out – Дает все апгрейды, касающиеся брони и оружия

Every litle thing she does – Дает все апгрейды, касающиеся спеллов

Glittering prizes – Повышает все виды ресурсов

Hatchet – Срубить дерево? Как два раза топором врезать!

It is a good day to die – Да-да, это тот самый старый добрый чит на бессмертие и ультра-крутость юнитов

Make it so – Повышает скорость постройки зданий и юнитов

On screen – Показывает всю карту

There can be only one – Показывает концовку кампании

Unite the clans – Выиграть сценарий. Сейчас же!

Tigerlily – Включает переход между миссиями посредством чит-кодов

Human X – Прыгнуть на уровень за людей под номером X

Orc X – Прыгнуть на уровень за орков под номером X

Составитель: Платон Андреев



TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	7	Age Of Empires 2	Ensemble/Microsoft	ST	1	[3476]
2	2	38	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	1	[3184]
3	4	47	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
4	3	40	Alpha Centauri/Alien	CrossfireFiraxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
5	5	25	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	ST	2	[3294]
6	7	7	Homeworld	Relic/Sierra	SI	6	[3479]
7	6	14	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	AC/RP	6	[3398]
8	10	24	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	3DO	RP	2	[3287]
9	8	12	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Electronic Arts	AC/WG	3	[3417]
10	9	52	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
11	11	85	Starcraft/Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
12	13	11	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	AD	12	[3420]
13	25*	3	Fifa 2000	EA Sports	SP	13	[3532]
14	12	16	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RP	10	[3378]
15	14	54	Railroad Tycoon 2/Add-on	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
16	18	15	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	ST	16	[3387]
17	15	73	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
18	16	82	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
19	20	10	NHL 2000	EA Sports	SP	17	[3444]
20	19	59	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
21	23	36	RollerCoaster Tycoon/Add-ons	Microprose	ST	7	[3200]
22	17	21	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	AC/WG	7	[3342]
23	21	36	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	17	[3211]
24	22	55	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
25	29	50	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
26	33	7	Driver	Reflections/GT	RA	26	[3477]
27	65*	2	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	RP	27	[3559]
28	27	19	Outcast	Appeal/Infogrames	AD	25	[3349]
29	26	21	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	ST	7	[3343]
30	24	14	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	WG	13	[3400]
31	34	7	Freespace 2	Volition/Interplay	AC	31	[3480]
32	31	7	Rainbox Six (Rogue Spear)	Red Storm	ST	29	[3458]
33	30	13	Discworld Noir	Perfect/GT	AD	30	[3397]
34	32	35	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	RP	18	[3206]
35	-*	1	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	ST	35	[3574]
36	36	23	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	RA	14	[3323]
37	28	6	Disciples (Sacred Land)	Strategy First	ST	26	[3483]
38	52*	3	Revenant	Cinematix/Eidos	AC/RP	38	[3542]
39	35	32	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	9	[3249]
40	37	8	Prince Of Persia 3D	Red Orb/Mindscape	AC/AD	35	[3461]
41	42	24	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	AC	14	[3280]
42	38	112	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
43	39	33	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	11	[3235]
44	46	25	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	ST	20	[3296]
45	48	101	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
46	45	25	Midtown Madness	Angel/Microsoft	RA	22	[3288]
47	50	15	X (Beyond The Frontier)	EgoSoft/THQ	AC	47	[3386]
48	51	33	Championship Manager 3	Eidos	SP	14	[3248]
49	44	19	Hidden & Dangerous	Illusion/Take 2	AC/WG	28	[3364]
50	41	27	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	AD	29	[3282]
51	40	28	Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)	Nival/Monolith	RP	20	[3272]
52	47	24	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	AC	9	[3311]
53	57	54	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
54	55	12	Expendable	Rage	SH	54	[3348]
55	54	107	Ultima Online/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
56	71	51	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
57	43	52	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
58	53	78	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
59	58	53	Carmageddon 2	Stainless/SCi/Interplay	RA	19	[3037]
60	61	20	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	SH	21	[3350]
61	60	5	Shadow Company (Left For Dead)	UbiSoft	AC	60	[3502]
62	49	13	Drakan (Order Of The Flame)	Surreal/Psygnosis	AC/AD	25	[3408]
63	62	49	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
64	64	88	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
65	77	42	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	13	[3152]
66	67	34	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	RA	48	[3194]
67	66	22	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	RA	43	[3339]
68	59	150	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
69	69	11	Re-Volt	Acclaim	RA	52	[3409]
70	68	27	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	RA	55	[2935]
71	70	65	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
72	72	54	Delta Force	NovaLogic	SI	31	[2996]
73	63	109	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
74	76	56	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
75	56	34	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	18	[3223]
76	84	65	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
77	74	22	Heavy Gear 2	Activision	AC/ST	30	[3335]
78	88	3	Grand Theft Auto 2	DMA/Rockstar/Take 2	RA	78	[3529]
79	86	105	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
80	85	7	Legacy Of Kain (Soul Reaver)	Chrystal Dynamics/Eidos	AC/AD	79	[3450]
81	-	29	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	54	[3236]
82	75	10	Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars)	Enlight	ST	70	[3438]
83	78	75	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
84	81	109	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
85	90	30	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	PU/ST	39	[3265]
86	83	121	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
87	80	157	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
88	87	156	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
89	79	79	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	25	[2738]
90	73	6	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	RA	63	[3445]
91	96	2	NBA Live 2000	EA Sports	SP	91	[3541]
92	89	52	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
93	93	52	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
94	98	2	MechCommander Gold	FASA/MicroProse	AC/ST	94	[3513]
95	-	1	Delta Force 2	NovaLogic	SI	95	[3560]
96	82	50	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
97	99	2	X-Com (First Alien Invasion)	MicroProse	ST	97	[3499]
98	-	1	Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	ST	98	[3561]
99	100	22	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SH	20	[3333]
100	95	10	Powerslide	Ratbag/GT	RA	83	[3143]

INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 360, Week 47
22 ноября 1999 г.
http://www.worldcharts.com

ОБОЗНАЧЕНИЯ:

- **TW** место на текущей неделе
- **LW** место на предыдущей неделе
- **NW** число недель в Top 100
- **HI** максимальная позиция, которой игра достигала
- **ID** идентификационный номер игры
- **{O}** игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР:

- **AC** Action
- **AD** Adventure
- **AR** Arcade
- **FI** Fighting
- **IF** Interactive Fiction
- **PL** Platform
- **PU** Puzzle
- **RA** Racing
- **RP** Role-Playing
- **SH** Shooter
- **SI** Simulation
- **SP** Sports
- **ST** Strategy
- **WG** Wargame

The message of the day is...

Вечер добрый.

За окном падал снег и сайт партии КПРФ. Вернее, он не сам упал, ему помогли «добрые люди» с весьма специфичным чувством юмором. И, глядя на фотографию вождя с сугубо отрицательной характеристикой и весьма кратким нецензурным выводом, невольно задумываешься о проблемах взлома в частности и о проблемах нестабильности всего и вся в общем.

Откинем человеческий фактор. Забудем про несовершенство нашей личности, ибо не в наших силах произвести какие-либо кардинальные перевороты в обществе, а простым редактированием файлов настроек конституции ничего не добьешься. Что у нас там еще остается из интересных тем? Проблема 2000 года? О, черт, только не это! Ее же уже раздели догола в СМИ, выставили на посмешище в научно-популярных передачах, хотя никто толком так и не понял, что же это за проблема такая. Никто ее не видел, а все боятся. Вы, кстати, не собираетесь 31 декабря пользоваться московским метрополитеном? Искренне не советую этого делать – во избежание всего, чего угодно, с двенадцати до часу ночи отключат все, что только можно отключить. А то вдруг семафоры, осознав всю тяжесть деления одного нуля на другой в срочном порядке переквалифицируются в установки цветомузыки. Зато есть некая вероятность того, что базы данных провайдеров также во что-нибудь переквалифицируются и щедрой рукой даруют всем пользователям по 00 часов, то бишь полный бесконечный Unlimited. Как видите, в любой проблеме всегда можно найти что-то хорошее. А иначе как жить?

Есть такое мнение, что встреча Нового года напрямую связана с его течением. «Как встретишь, так и проживешь». Посему от всей души желаю, чтобы в ночь на первое января 2000 года единственными нулями были бы три мирных циферки 0:00 на электронном будильнике. И уверен на все сто: радостный перезвон бокалов с шампанским окончательно искоренит проблему Y2K.

С наступающим! Всего. Всегда. И мно-ого...

ViV
e-mail: viv@ok.ru
ICQ UIN: 1872840

МУЛЬТИМЕДИА В СЕТИ

Вы любите читать гороскопы? А зря, между прочим! Тем более такой повод – наступление третьего тысячелетия. Такое ведь случается – страшно подумать! – раз в тысячу лет. Посему рекомендую всем и каждому купить какую-нибудь желтую газетенку и углубиться в изучение прогноза умных дяденек-астрологов. Они, между прочим, тоже ходят в сеть и честно переводят свои прогнозы Stylos'ом с зарубежных сайтов. Там их пишет какой-нибудь веселый мачо, которому после пятой бутылки текилы приходит в голову идейку посмеяться над доверчивыми людьми. Я же, с вашего позволения, буду действовать по старинке: открою книгу какого-нибудь известного фантаста (подойдет и Желязны, и Брэдбери, главное – чтобы не слишком заумно писал) и спокойно за чашкой кофе прочитаю обо всем, что ожидает нас в 21 веке. Фантасты, они по части предсказаний самое то. Вспомнить хотя бы Чапека – в его фантастическом романе, написанном в конце 19 века, фигурировали железные машины-роботы. И что бы вы думали? Не прошло и пятидесяти лет, и без этих механических болванов уже не обходилось ни одно производство. Так что внимайте фантастам – они, помимо несения нам доброго и вечного, еще и достаточно неплохо ориентируются в делах грядущих.

И что же нам обещают, скажем, поклонники стиля кибер-панк? О! Виртуальная реальность, всемирная сеть и повсеместный отказ от обыденных средств передвижения и общения – согласитесь, не так уж и плохо. Тем более что все эти высказывания, еще десять лет назад казавшиеся полным бредом, сейчас уже ассоциируется с не столь отдаленным будущим. Так, например, телевидение и радиовещание, равно как и музыкальная индустрия, вовсю эксплуатируют сеть в своих целях. А нам, рядовым пользователям, от этого тепло и уютно. Зачем, спрашивается, тащиться в мороз и слякоть в ближайший киоск звукозаписи, когда без проблем можно выйти в сеть и узнать там последние новости, послушать биржевую сводку и скачать (либо купить) новые синглы сиюминутного кумира? Подумать только – какая экономия! Сапоги зимние не нужны, магнитофон на свалку, «МК» пусть читает кто-нибудь другой, нам и YTPO.ru выше крыши, радиоприемник в помойку – 101 и так уже больше года транслирует программы в сети. Телевизор? Туда же его, родимого. Пусть сосед подберет и внимает по вечерам россказням всяких «типа-аналитиков». Мы в сети и музыку послушаем, и фильмы посмотрим. А что, вы об этом не знали?

Тогда плавный, как взмах рапиры, переход к основной теме материала: обзор мультимедийных форматов в сети. «Мультимедийных» – значит, со звуком и картинками. «В сети» – значит, можно скачать и посмотреть.

Mpeg Audio Layer 3

Самый интересный и самый популярный формат хранения аудиоинформации в сети, именно поэтому и поставлен на первое место. Был создан немецким институтом Frnahouver Gmbh. в 1996 году, чуть было не уничтожен на корню в 1998 году из-за проблем с авторскими правами на созданные аудиокомпозиции и получал мировое признание, достигнув пика своей популярности в 1999 году. Для сохранения приемлемого качества достаточно кодировать песни на 128 килобит в секунду. При этом достигается практически CD-качества. Во всяком случае, все так раньше считали, пока не обзавелись нормальными колонками.

В сети есть множество программ для создания собственных MP3 файлов. Наиболее популярны Audio Cataclyst, MP3 Producer и Xing Encoder. Все вышеперечисленные программные продукты распространяются по shareware лицензии и через определенное время требуют регистрации. Из свободных кодеров можно порекомендовать Blade Encoder – работает быстро и качественно. Наиболее популярным проигрывателем для данного формата является Winamp, обладающий массой дополнительных возможностей, вроде встроенного эквалайзера и богатой системы графической визуализации. Также существует весьма интересный DSP плагин – DFX, должным образом обрабатывающий выходной сигнал и нейтрализующий основные недостатки системы кодирования. Иными словами, после DFX звук (на хороших колонках) может соперничать со звучанием оригинального компакта. К слову, для сохранения настоящего CD-качества необходимо использовать битрейт не меньше 256 kbps. Во всех остальных случаях звук будет страдать отсутствием высоких гармоник и пространственного звучания.

Великолепным ресурсом для поклонников формата MP3, несомненно, послужит всеми любимый www.mp3.com. Здесь есть подборка всех необходимых утилит, детальные инструкции по созданию своих собственных композиций, а также база данных свободно распространяемых песенок. Наиболее известным поисковым движком для MP3 файлов является небезызвестная Palavista (www.palavista.com). А российские песенки легче всего найти на X-net (http://mp3.newtech.ru/). Там же при желании можно послушать концерт по заявкам от создателей сайта.

Что ждет MP3 в будущем? С одной стороны, формат весьма устарел и уже придуманы более прогрессивные методы кодирования аудиоинформации, а с другой – поддержка звуковой индустрии что-нибудь да значит. Ведь на данный момент даже серьезные компании, производящие Hi-Fi продукцию, приняли MP3 как данность, а многие уже выпустили свою версию MP3-плейеров. Да и автору как-то не очень хочется расставаться с коллекцией своих компакт-дисков в MP3. В общем, поживем – увидим.

Real Media

Компания Real Networks была одной из первых, пришедших на рынок мультимедиа в сети. Бывалые интернетчики, несомненно, помнят ставшую в свое время культовой фразу: «Welcome! Welcome! Welcome to Real Audio 3.0!» В 1997 году, когда в России в большинстве своем были распространены модемы на 14 400, возможность слушать BBS в реальном времени воспринималась как великое достижение прогресса. Сначала была вторая версия, затем третья. В четвертой появилась поддержка видеоинформации, но Real Networks так и не удалось даже на короткое время выбиться на первое место. У конкурентов и форматов было больше, и качество получше. А Real Player даже при самом минимальном сжатии, при ширине потока в 80 kbps, не дотягивал до качества звучания хорошей кассеты.

Формат в первую очередь поддерживается фирмой-производителем. На сайте Real Networks (www.real.com) всегда можно скачать свежую версию Real Player (совсем недавно, кстати, появился полностью переработанный и оптимизированный Real Player 7.0 – рекомендую заглянуть на прилагающийся к журналу компакт). Там же есть неплохая подборка ссылок на сервера, где можно посмотреть кино в формате Real Video либо послушать музыку. Сам порекомендую www.music.ru – огромная коллекция российской рок-музыки, и не только. Да и Real Player поставляется с динамически обновляющейся коллекцией ссылок на мультимедийную информацию, оформленных в виде различных телевизионных каналов.

Загорелись идей перегнать всю свое коллекцию компактов и видеокассет в Real Media? Бог в помощь, а заодно и не мешает обзавестись Real Video Producer'ом. Доступен, опять же, на сайте разработчика, то есть на Real Networks. Работает быстро, но только вот качество конечного варианта оставляет желать лучшего, разве что будете использовать битрейт 500 kbps и выше.

На данный момент формат Real Media котируется разве что в категории низкоскоростных (для пользователей модемов 28 800 и 33 600), хотя некоторые популярные компании, например MTV (www.mtv.com), продолжают активно его использовать для хранения мультимедийной информации. Основной недостаток – качество. Тем не менее, разработчики не сдаются и стараются сделать свой продукт если уж не самым быстрым, так, по крайней мере, самым совместимым. Уже сейчас Real Player понимает более 20 различных форматов, и постоянно появляются новые плагины-модули, устанавливающиеся по мере надобности. Жить будет (а куда он денется?).

Apple Quicktime

Основной формат хранения мультимедийной информации на платформе Macintosh благодаря появлению Quicktime пришел к пользователям Windows 95. Последняя версия 4.0 оптимизирована для работы по сети, а новый алгоритм сжатия видеоинформации Sorenson (разработчик S-Vision) хотя и весьма требователен к системным ресурсам, зато позволяет достичь качества, сравнимого с DVD дисками. Новую версию проигрывателя и кодировщика в одном флаконе всегда можно достать на сайте разработчика (quicktime.apple.com), а онлайновая система апдейта всегда уведомит вас о появлении новых модулей для программы.

Последнее время формат Quicktime активно используется киностудиями для создания рекламных роликов своих новых фильмов. Однозначно советую сходить на www.universal.com или на www.warner.com, если хотите узнать, какие фильмы стоит смотреть в скором будущем. Неплохая коллекция фрагментов из известных мультфильмов находится на сервере www.disney.com. Если же хотите узнать прогноз погоды или посмотреть какие-нибудь американские новости, воспользуйтесь указателями на панели проигрывателя – там собрано множество полезных ссылок.

Для кодирования аудиоинформации в Quicktime используется лицензированный формат лаборатории Q-Sound Labs. Звучит, кстати, весьма неплохо, хотя за счет урезания спектра средних частот создается ощущение «металлического привкуса».

Для создания своих собственных роликов в формате Apple Quicktime можно воспользоваться полной версией Quicktime player либо же попробовать демоверсию Media Cleaner Pro – весьма популярного редактора видеоинформации. Проигрыватель, кстати, играет, кроме MOV, еще множество других распространенных форматов, хотя и не поддерживает популярнейший MP3 (вернее, поддерживает, но какой-то свой, особенный).

При нынешнем положении вещей Quicktime можно было бы назвать ведущим форматом для кодирования видеоинформации. Хотя с приходом MPEG-4 его позиции весьма пошатнулись, и в скором будущем MOV, вероятнее всего, займет почетное второе место.

Microsoft Windows Media

Advanced Streaming Format – один из новейших форматов передачи мультимедийной информации по сети, разработанный фирмой Microsoft для использования совместно с Windows Media Player. По качеству звучания оставляет MP3 далеко позади, позволяя при битрейте 80 kbps практически добиться качества оригинального CD. Обладает большой привлекательностью для всех музыкально-продюсерских компаний, так как включает в себя несколько способов защиты информации от лицензионного копирования. И при этом любой пользователь сети может абсолютно бесплатно скачать на сайте Microsoft копию Windows Media Tools, создать свою собственную коллекцию ASF и даже транслировать ее в сети, используя бесплатную копию Windows Media Server. Воистину Microsoft ради внедрения на рынок готова разбрасываться за бесценок даже самыми прогрессивными технологиями.

Процесс кодировки как видео, так и аудио чрезвычайно быстр. В качестве основного кодека для видеоинформации используется Microsoft Mpeg-4, новейшая спецификация формата MPEG, оптимизированная для работы на низких битрейтах. Результаты просто потрясающие: при хорошем исходном качестве картинки можно добиться приемлемого изображения на битрейте всего лишь в 300 kbps! Правда, для воспроизведения желателен второй Pentium либо Celeron, но игра определенно стоит свеч!

Лучшим и единственным проигрывателем для ASF является Windows Media Player. Если еще учесть, что, являясь стандартным мультимедийным плейером Windows 98, эта программа понимает практически все известные форматы, за исключением разве что патентованных (вроде MOV и Real Media), то можно сделать вывод – одного Media Player будет более чем достаточно. Желающие уже сейчас могут оценить все преимущества нового формата, послушав эфир «Радио 101» по адресу http://www.101.ru/live.html. На модеме 28 800 качество звука чуть ли не лучше, чем в самом радиоприемнике.

Мне весьма импонирует ASF, и у него определенно есть будущее. А если мы еще пересядем на нормальные XDSL модемы, то телевизор действительно отправится на помойку за своей полной ненадобностью. Осталось каких-то полгода или год.

На этой оптимистичной ноте позвольте откланяться. Приношу искренние извинения, что в силу эстетических причин так и не обозрел формат ViVo, который повсеместно экспроприировали порно-сайты. Как-нибудь в другой раз. А тему, скорее всего, продолжим в следующем номере. Поговорим о динамическом content'е в сети, то бишь о таких форматах, как Shockwave, Metastream и Java.

БЕРИ ОТ СЕТИ ВСЕ!

Ответьте мне честно на один простой вопрос: вас устраивает скорость соединения с сетью? Хотя нет, можете даже и не отвечать, ответ мне и так известен – он однозначен и состоит из трех исключительно цензурных букв. Иными словами: «Нет». Скорость связи, равно как и ее устойчивость, может быть либо плохой, либо недостаточно хорошей. Идеал недостижим в принципе. Но попытаться все же можно. Чем мы, собственно, сейчас и займемся, а именно, проделаем все необходимое для достижения максимальной скорости соединения с провайдером и наиболее быстрого скачивания файлов. Так что выпьем «Фанты» и пойдем тормозить поезд прогресса, а то так на него и не успеем.

Настройка параметров соединения

Подавляющее большинство пользователей сети в России получают доступ в Интернет через своего провайдера, соединяясь с ним по обыкновенной телефонной линии. Если попытаться разложить процесс выкачивания информации на этапы то получим приблизительно следующую цепочку: браузер – драйвер сетевого доступа Winsock – порт компьютера – модем – телефонная линия – модемный пул провайдера – сервер-гейт в Интернет. Когда вы отправляетесь на какую-нибудь страничку либо качаете почту или файл (другими словами, отправляете запрос на получение какой-либо информации из сети), то компьютер выполняет следующую последовательность действий: браузер получает ввод пользователя и посылает запрос драйверу удаленного доступа (Winsock); драйвер преобразовывает данные в нужный формат и отправляет их порту компьютера; через порт информация пересылается модему (и даже если сам модем у вас внутренний PCI, это ничего не меняет – просто драйвер порта перехватывает полученные байтики и перенаправляет их необходимому устройству); модем преобразовывает цифровой сигнал в аналоговый, делая из байтиков разночастотные писки, и вещает всю эту галиматью по телефону; модем провайдера производит обратное преобразование и передает данные на сервер доступа; ну и, наконец, сам сервер, подключенный к Интернет толстым кабелем, выполняет запрос и отправляет полученный результат по цепочке обратно. Вот такая вот запутанная комбинация событий и, что самое обидное, временами приводящая разве что к появлению на экране еще одного XXX баннера. Тем не менее, мы разобрались, что делают отдельные звенья цепи, и теперь нашей задачей будет их полная и безоговорочная оптимизация, хотят они того или нет.

Для начала разберемся с аппаратными участниками цепи, а об участке «браузер – драйвер – порт» поговорим позже. Собственно, с порта и начнем. Он, как уже упоминалось выше, занимается исключительно посыланием всех приходящих байтов на... модем. Теоретически скорость порта может не превышать скорости соединения, но практически мы не учитываем тот факт, что модем перед посылкой информации в какой-то степени ее архивирует. Нет, до RAR или ZIP ему, конечно, далеко, но с текстовыми файлами справляется неплохо. При чте-

нии странички, содержимым которой является один-единственный HTML'ник, бывает, что модем работает со скоростью до 10 килобайт в секунду при соединении на 28 800 (физический лимит передачи данных – около 3 килобайт в секунду). Как видите, на практике достижима компрессия в соотношении 1:3. Теперь представьте, что порт работает на 38 400, а ваш продвинутый «роботрон» умудрился поздороваться аж на 33 600. Какой он, запас скорости в случае передачи несжатой информации? Вот то-то и оно, что практически никакого. Собственно, первое правило: **скорость порта всегда должна превышать максимально достижимую скорость соединения в два, а лучше – в три раза**. Для модемов 14 400 оптимальным значением скорости порта является 57 600, для более крутых (33 600 – 57 600 bps) надо ставить 115 200 либо же 230 400 (на «Курьерах» работает как часы, за остальные не ручаюсь). При скачивании больших архивов выигрыша по скорости практически нет, но в случае текстовой информации (например, почты) прирост заметен невооруженным глазом.

Про настройку модемов и оптимальную строку инициализации надо писать либо чрезвычайно много, либо ничего. По понятным причинам выбираю второе (заметьте, тому виной объем журнала, а не природная лень; если кому-то сильно надо – пишите, помогу). Напомню лишь об одной распространенной ошибке, возникающей при настройке соединения: поставленная галочка «Войти в сеть» (Log on to network). Данная опция в настройках соединения должна быть отключена. Ни один из популярных на территории России провайдеров ее не поддерживает. Если же она включена, то компьютер честно пытается войти в сеть, и лишь спустя 30–60 секунд прекращает биться лбом об стенку, понимая, что «не смогла!». После снятия галочки процесс авторизации проходит быстрее.

Следующей по списку у нас идет телефонная линия. Здесь два варианта: кардинальный и не очень. Первый применим на старых релейных АТС, на которых и ночью 21 600 – настоящий праздник. Более консервативным личностям советую заменить плоский советский двужильный провод от телефонной розетки до щитка в подъезде на витую пару. Пробовал – не сильно, но помогает.

Теперь вернемся к началу нашей цепочки и попытаемся настроить Winsock как надо. Для начала немного теории: информация по протоколу доступа к провайдеру (наиболее распространенные PPP и SLIP) передается пакетами фиксированного размера, в которых обязательно присутствует заголовок и контрольная сумма, дабы драйвер мог всегда определить, какой пакет дошел в целости и сохранности, а какой по дороги мутировал во что-то несусветное. При передаче информация бьется на маленькие кусочки, а затем уже распихивается по пакетам, и заголовок нужен как раз для того, чтобы в правильной последовательности восстановить полученный файл. Проблема только в том, что изначально драйвер удаленного доступа Windows настроен на связь с Интернет по локальной сети. Поэтому размер заголовков и длина пакетов отнюдь не являются идеальными для связи по телефонной линии, и зачастую из-за потери одного пакета возникают простои на линии: сначала драйвер пошлет запрос на пересылку, потом еще секунды три-четыре может ждать ответа и т. п. В сети существует множество полезных программок, устанавливающих оптимальные значения в настройках драйвера. Программы, на первый взгляд, разные: одни кричат на каждом углу о своей уникальности и обещают четырехкратный прирост производительности за «каких-то 29 долларов 99 центов», другие скромно заявляют, что сделают то же самое абсолютно бесплатно. Автор пользуется Intelli-Dial-up (сайт разработчика http://www.skylam.com/), да и вам ее с удовольствием рекомендует. Программа модифицирует все необходимые настройки, обладает простым и понятным интерфейсом и при всем при том абсолютно бесплатна.

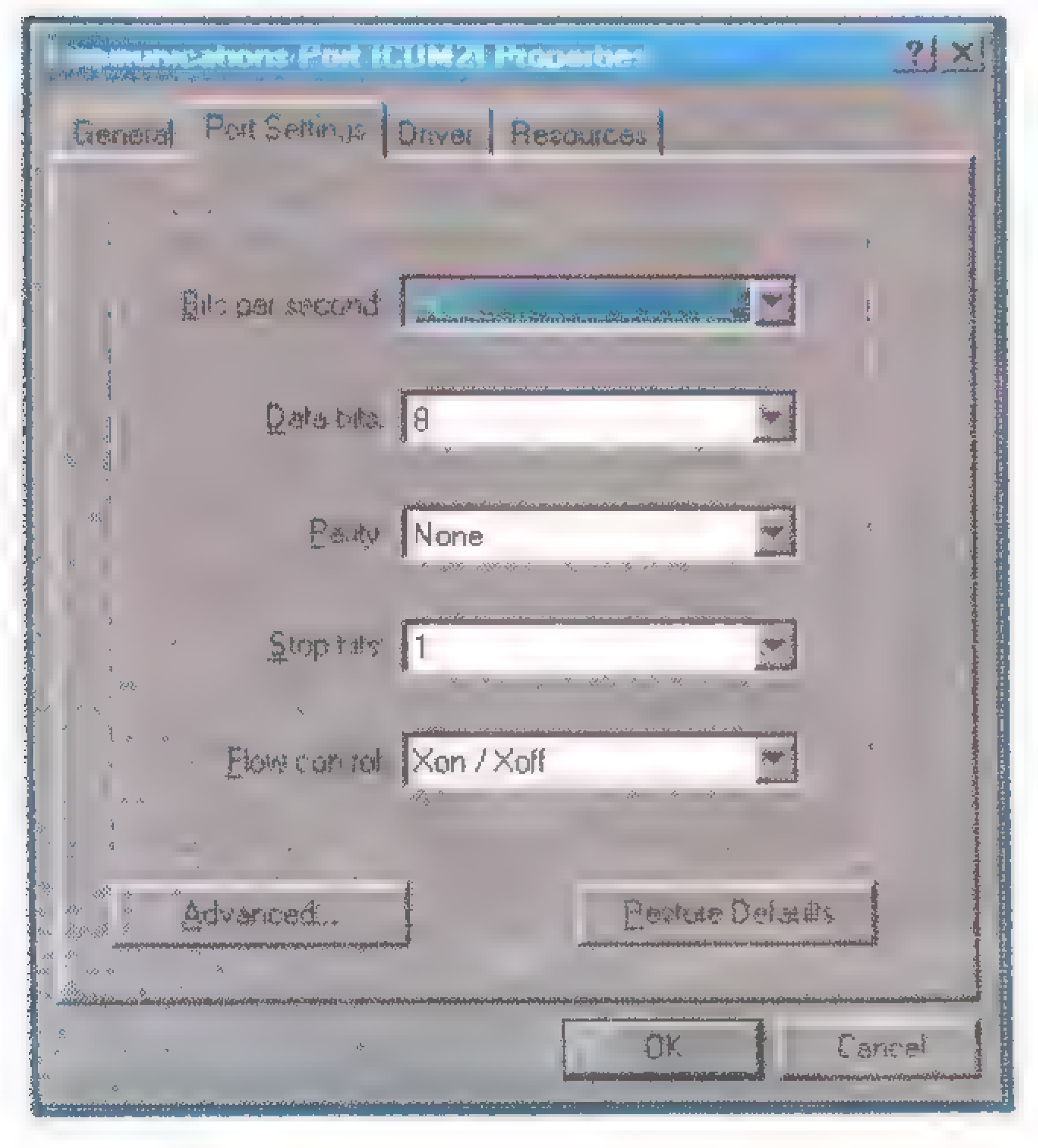
О взаимосвязи мамы и битых архивов

Долгая и упорная борьба моего черного «Курьера» и моей же мамы достойна описания в нескольких томах. Прелюдией, как правило, служил звон чашки, сваленный домашней животинкой со стола, порой воспринимаемый как телефонный звонок (что поделать – созвучны). В первом акте мама твердой походкой шла к телефону и брала трубку, «Курьер» же начинал злобно шипеть, огрызаться и усердно reatrain'иться. Весь второй акт мамсон упорно

кричала в трубку: «Алло! Света, ты? Оля? Нина, чего молчишь?», модем сосредоточенно ловил несущую, а под конец отчаянно пытался сделать fallback. В третьем акте мамик приходил ко мне в комнату с телефонной трубкой и интересовался, почему это она шипит. «Курьеру» уже все было безразлично – он истошно пищал и жалобно мигал лампочками. Финалом комедии был рык раненого зверя (mia culpa), стандартная фраза мамы «Я же не знала» и короткие гудки на линии. В качестве напоминания о случившемся оставался 12-мегабайтный ZIP, который уже никогда более не раскроется, так как ему категорически не хватает еще 100 килобайт. Знакомая ситуация?

Мне так кажется, что у тех, кто придумывает сетевые протоколы, тоже бывали в жизни подобные казусы. И специально для предотвращения оных в два наиболее распространенных протокола пересылки файлов – FTP и HTTP – ввели возможность докачивать файл с того места, на котором он прервался. Два наиболее популярных браузера – Explorer и Navigator – поддерживают докачку файлов, и у обоих эта возможность реализована через пень-колоду. Потому и плодятся в огромном количестве программки, облегчающие процесс получения картинок, песенок и прочей полезной дребедени и исключающие проблему битых архивов.

Мой выбор, пожалуй, будет исключительно предвзятым, потому как я уже больше года пользуюсь всего одним менеджером скачки – Bullet Prof FTP (www.bpftp.com). Shareware-версия работает 30 месяцев, после чего исчезает кнопка GO, исключая тем самым возможность выкачивания каких-либо файлов. BpFTP одинаково работает и с HTTP-серверами, и с FTP-архивами. Удобная функция Copy to Clipboard позволяет кидать файлы в очередь закачки напрямую из окна браузера (достаточно всего лишь щелкнуть на ссылке правой клавишей и выбрать сию опцию в появившемся меню). Программа также позволяет создавать очередь закачки, чтобы до скончания веков хватило, а также может кэшировать содержимое каталогов FTP сервера, предоставляя возможность пролистывать его содержимое, не прерывая процесс получения файла. Также присутствует расписание заданий, что вкупе с нормальной звонилкой (об этом см. ниже) позволяет поставить перед машиной задание вроде такого: проснуться в два часа ночи, дозвониться на ночной Unlimited, скачать файлы и в семь утра отрубить соединение. Не знаю, кому-то, может, надо большего, а мне и того хватает.



Основным недостатком BpFTP в глазах российского пользователя является ее цена (то бишь невозможность ее, цену, оплатить). Таким индивидуумам вполне подойдет ReGET (www.reget.com) – абсолютно бесплатная программа, по возможностям практически не уступающая BPFTP. Из достоинств – чисто русский интерфейс и русское же описание. Может качать несколько файлов одновременно и регулировать загрузку линии, скажем, если вы неспешно бродите по сайтам и не хотите, чтобы программа съела всю пропускную способность линии.

Тех пользователей, что, подобно клептоманам, тянут из сети все, что под руку попадется, вероятно, заинтересует Go!Zilla, также абсолютно бесплатный менеджер выкачиваемой информации. Позволяет вести некое подобие базы данных, сортируя все полученные файлы по соответствующим каталогам, добавляя к ним по желанию пользователя краткое описание. Интегрируется в браузер с тем, чтобы автоматически запускаться по щелчку на ссылке с картинкой или архивом. Кому-то это нравится, меня же искренне бесит, когда, пытаясь зайти на FTP, получаешь вместо этого рев раненного динозавра и совершенно убогий браузер содержимого каталогов сервера. Скачать можно по адресу http://www.gozilla.com/.

По данным статистических опросов, больше всего времени в сети мы проводим, посещая свои любимые странички, читая анекдоты.ру и газету.ру. Если бы Explorer или Navigator умели правильно работать с кэшируемыми файлами, то скорость загрузки страниц взлетела бы до небывалых высот. А вместо этого браузер честно пытается выкачать, скажем, задний фон на 100 Кб (или картинки кнопок, которые с момента появления сайта не менялись), как будто и не подозревает, что все это лежит у него в кэше. Есть проблема – будет решение, закон практически железный. Решением в данной конкретной ситуации служит хороший менеджер кэш-данных, такой, как Net Accelerator (http://www.imsisoft.com/netaccelerator/netacc2.html). Пока вы разглядываете картинку или читаете новости, умная программка исследует сайт в поиске ссылок и начинает качать их содержимое, чтобы, когда вы кликнете на кнопочку следующего раздела, программа могла похвастаться: «А я уже все скачала!» и моментально вывести на экран содержимое новой страницы. Net Accelerator также умеет кэшировать DNS адреса наиболее часто посещаемых сайтов. Зачем это надо? Ну, скажем, если вы помните, что gamenavigator.– это 195.2.82.5 а www.anekdot.ru – ни что иное, как 195.46.160.45, то флаг вам в руки. Если же, как и все нормальные люди, используете буквенные адреса, то знайте: прежде чем послать запрос на сервер в сети, ваша машина должна сначала его найти. Для преобразования буквенных адресов в цифровые используется DNS сервер провайдера, и на опрос оного сервера может уходить от одной до трех минут. А так хитрая программка запомнит ip адреса посещаемых серверов и выполнит преобразование самостоятельно в доли секунды.

Любителям качать посвящается

Вас никогда не расстраивал мир со всеми его глупостями, несуразностями и нестыковками? В частности, такая вещь, как несоизмеримый размер между объемом полезной информации в сети и скорости ее получения? Или же расхождения во мнениях вас и вашего провайдера в вопросах оплаты услуг? И если первую проблему, проблему скорости скачивания, мы кое-как решили, то второй вопрос остается открытым. Вариант один – пользоваться ночным доступом, забивать большой кол на контрольную по физике, зачет в институте и производственное совещание на работе и сидеть до пяти утра в сети. Вариант второй – задаться целью автоматизировать процесс скачивания до предела, дабы машина обходилась без вашего присутствия. Этим и займемся.

По собственному опыту знаю, что лучше всего в трудном деле скачивания многотомных архивов работает связка хорошей звонилки и не менее хорошего download-менеджера, например, Advanced Dialer и BPFTP. Первый усердно дозванивается до провайдера и восстанавливает соединение в случае обрыва оного, второй честно качает файлы один за другим. Посему порекомендую вам несколько хороших звонилок. Правда, сразу оговорюсь, что сам честно пользуюсь NT и забыл про ужасные средства удаленного доступа Windows как страшный сон.

Кстати, об Advanced Dialer от Ру Software – весьма неплохая программка, даром что shareware. Поддерживает сразу несколько соединений и в процессе дозвона может перебирать номера провайдера. Уж не знаю, что бы я без нее делал в бытность свою пользователем PTT-Teleport. Умеет устанавливать соединение в указанное время, равно как и обрубать его по мере надобности. Вдобавок может постоянно ping'овать провайдера, чтобы тот не подумал, будто вы просто так сидите на линии и ничего не делаете. Взять можно на нашем диске.

Тем, кто привык к стандартной Windows-звонилке, можно порекомендовать Dunce. Программа незаметно сидит в tray'е и автоматически нажимает кнопку reconnect в случае обрыва связи. Больше ничего не умеет, однако пользуется огромной популярностью, и не в последнюю очередь из-за свободного распространения. Сайт разработчика – http://www.vecdev.com/.

Да, и напоследок: всем, кого заинтересовали перечисленные программы, либо тем, кто загорелся желанием откопать что-нибудь свое, настоятельно рекомендую посетить раздел Networking Software на сервере http://tucows.rinet.ru. А я прощаюсь. И спасибо за внимание.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

– Что такой грустный?
– Да вчера мать умерла!
– Ну и что, с концами?
– Да всю ночь с ней мучался, потом плюнул...
Вынул мозги, поеду на рынок продавать.
Компьютерный фольклор

Эх, дорогой читатель, сейчас мы с тобой сделаем небольшой экскурс в компьютерную анатомию. А чтобы понятнее было, будем изучать строение компьютера на основе своего собственного тела. Сразу прошу прощения за отсутствие возможности выставить фотографию автора в полный рост со специальными символами и обозначениями, но взамен могу предложить вам самим раздеться по пояс и использовать в качестве подручного материала себя, любимого. Для начала закроем глаза и представим, смогли бы мы ходить, работать и, главное, пить пиво, не будь у нас туловища. Позволю предположить, что передвижение было бы несколько замедленным, нежели обычно, так как угол развала-схождения ног превысил бы все недопустимые значения, да и руки, растущие из ушей, как-то не очень смотрятся. С туловищем как-то привычнее. Вроде бы никакой особой пользы от него не наблюдается, разве что штаны протирать, ан без него превращаешься в груду запасных органов для трансплантации. То же самое и с компьютером. Системная (или же материнская) плата служит основой компьютера, местом, куда втыкаются все остальные запчасти – от периферии до самого что ни на есть центрального процессора. Материнская плата также является связующим звеном, объединяющим все остальные компоненты компьютера. Выражаясь научным языком учебников времен СССР, материнская плата реализует функции системной шины. Проще говоря, служит чем-то вроде телефончика между жильцами устройства. За примером далеко ходить не надо: системная шина для компьютера является чем-то вроде позвоночника у человека. По шине передаются управляющие сигналы и информация всем подключенным устройствам, а мозг посредством позвоночника общается с ногами, скажем, указывая им направление на пивной киоск. Выход из строя системной шины в компьютере равносилен перелому позвоночника: оба лежат в дауне, у обоих все по отдельности работает, а вместе – ну никак.

Как выглядят материнские платы, думаю, объяснять не надо. По виду такая железяка площадью с экран монитора (это стандартные, бывают еще маленькие и очень большие), где каждый сантиметр утыкан всевозможными блестящими штучками, которые так нравятся детям и прочим личностям с полевым поведением. Внутри напоминает многослойный бутерброд из проводящих и изоляционных слоев. Но это взгляд человека, далекого от компьютера. А нам же, как мне кажется, интереснее было бы узнать, что из себя представляют все эти многозубчатые разъемы и сороконогие микросхемы.

Что такое «мать»?

Для начала выносится отдельная благодарность мне, любимому, за то, что не заставляю вас раскурочивать компьютер и выдирать оттуда системную плату, а милостиво привожу рисунок (сам себя не похвалишь, никто спасибо не скажет – проверено). Внимательно смотрим на страничку и изучаем рисунок. В качестве иллюстрации представлена плата на чипсете i440BX, предназначенная для работы с процессорами Pentium II и Pentium III. Сразу оговорюсь, что мы будем рассматривать лишь стандартные компоненты материнской платы, игнорируя всевозможные выкрутасы отдельных разработчиков.

Собственно, что у нас является сердцем компьютера? Правильно, процессор. Для него на плате предусмотрен специальный SEC разъем (Single Edge Contact), куда без особых усилий влезают все известные процессоры Pentium II/III. При желании можно снять с процессора вентилятор и жарить на нем яичницу либо кипятить кофе. Неподалеку от CPU располагается эдакая плоская квадратная микросхема. На ней белым по черному написано что то вроде «Intel тра-ля-ля chipset» и еще куча всяких умных обозначений. Чипсет (chipset) в переводе с английского есть ни что иное как «набор микросхем». Их обычно от двух до пяти. Хотя бывает и одна, но тоже – набор. Данное название в полной мере выражает сущность этих деталек: здесь содержится вся логика платы, всевозможные схемы работы с памятью, управления портами и т. д. Проще говоря, 90 процентов работы, выполняемой материнской платой, происходит именно здесь. Рядом с чипсетом находятся три длинных 168-контактных разъема для установки модулей памяти. Микросхемы можно ставить в любой из свободных разъемов, хотя я встречал людей, которые предпочитали ближайший к процессору слот, говоря при этом: «Зачем байтикам лишний сантиметр пробегать».

Рядом со слотами памяти (именно на данной конкретной плате; прошу заметить, что у вас все элементы могут быть расположены совершенно в другом беспорядке) находятся разъемы для подключения дисководов и винчестеров. Оттуда информация поступает в контроллер жестких дисков (IDE), который и занимается плотным и плодотворным общением с винчестером, запрашивая у него информацию.

При включении компьютера его память сравнима с чистым листом бумаги. Спрашивается, откуда он берет информацию, необходимую для инициализации устройств и первоначального этапа загрузки? При включении управление передается программе, которая называется BIOS – Base Input/Output System. Хранится она вон в той микросхеме с серебристой наклейкой – Flash EEPROM, а проще – флэш-память или, по-русски, ПЗУ – постоянное запоминающее устройство. Информация в ней, в отличие от оперативной памяти, не теряется при выключении питания. Именно ее содержимое портит ужасный вирус Win.CIH, после чего компьютер превращается в безмолвный памятник тайваньскому студенту и вашему разгильдяйству. В ней также содержится программа настройки системы Setup, та самая, которая, как правило, вызывается клавишей Del. А для хранения настроек самой системы, вроде конфигурации винчестеров и чипсета, используется микросхема памяти, питающаяся от круглой батарейки. Если батарейку вытащить, а потом снова вставить, то компьютер «забудет», что он из себя представляет, и при следующей загрузке будет использовать стандартные настройки, записанные во Flash ROM. К слову говоря, идеальный способ избавиться от пароля на BIOS – вытащить секунд на десять батарейку, а затем вставить ее обратно. За эту операцию в сервис-центрах два года назад брали 100 долларов. И при этом, скромно потупив глазки, говорили, что, мол, за последствия не отвечают...

Компьютер без устройств ввода не принесет вам никакой пользы, разве что сам с собой в тетрис играть будет. Поэтому обратим внимание на коммуникационные порты. В левом верхнем углу платы находятся два разъема последовательных портов и один – параллельного. Первые два из-за своей низкой скорости используются разве что модемами и мышками, а последний отдан на откуп принтерам и недорогим сканерам. Так как с некоторых пор мышка стала неотъемлемой частью компьютера, то для нее завели отдельный PS/2 порт. Основное его достоинство – скорость работы. Все настоящие квакеры предпочитают играть исключительно PS/2 мышками, чтобы повысить точность стрельбы на больших расстояниях. Заведует всем этим хозяйством контроллер ввода/вывода (Multi I/O). Также в 1996 году появились специальные USB порты, передающие информацию на скорости 10 Мб/с и рассчитанные на подключение практически любой внешней периферии,

начиная с колонок и заканчивая сканерами. Полноценная поддержка шины USB, правда, была обеспечена лишь с выходом Windows 98.

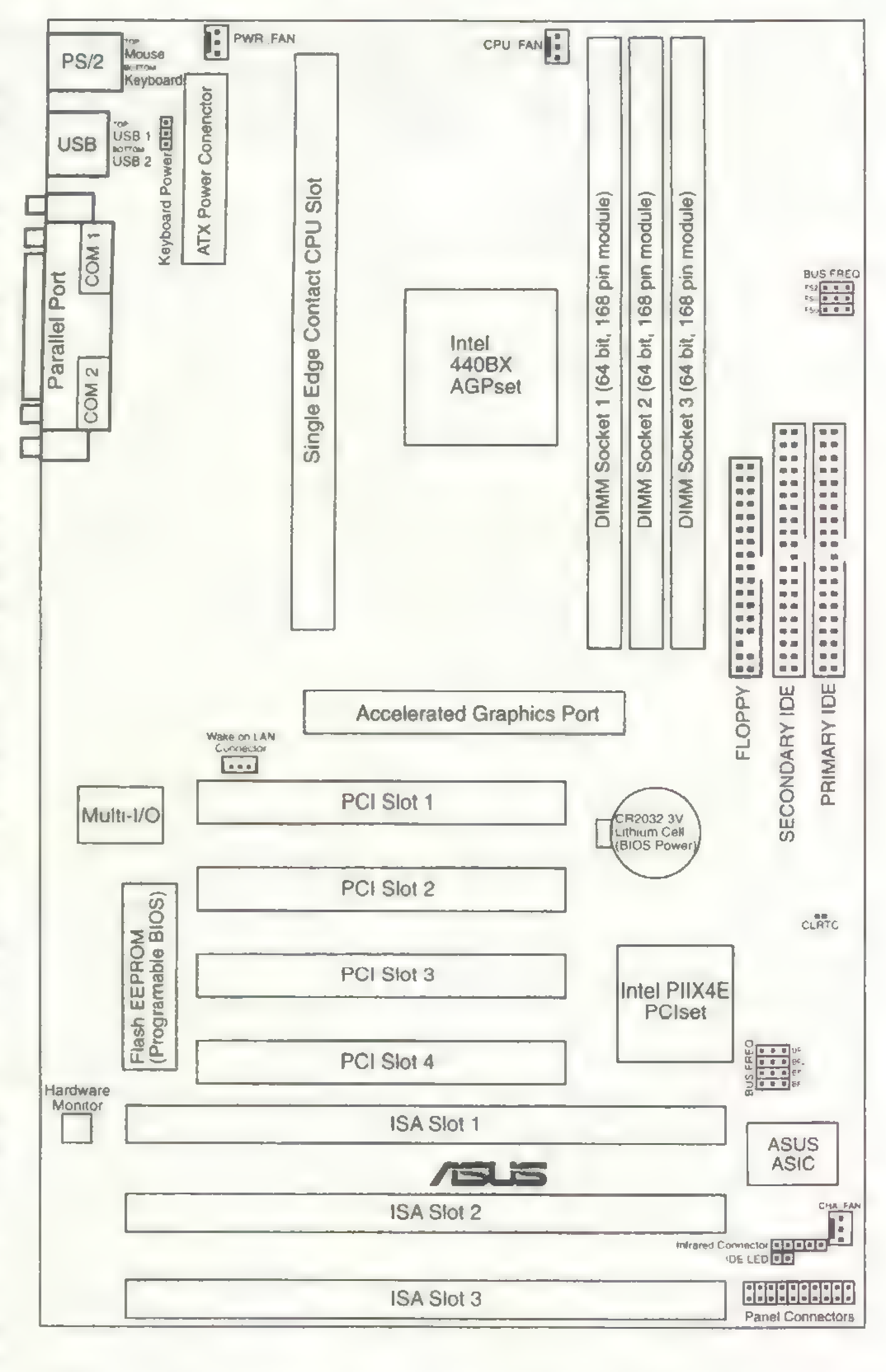
Вам еще не намозолили глаза разъемы для подключения плат расширения? Ну что ж, дошла очередь и до них. Начнем с самого короткого – AGP. Тоже, между прочим, придумка Intel. Advanced Graphics Port ближе всего к процессору и имеет привилегированный канал связи с «главным», работающий на скорости более 500 Мб/с. Используется исключительно графическими адаптерами, предоставляя им необходимую полосу пропускания, дабы всевозможные Quake'и и Unreal'ы успевали тоннами прокачивать текстуры и при этом не плестись подобно черепахам.

Разъемы PCI чуть-чуть длиннее, нежели AGP-порт. Шина PCI на данный момент используется практически всеми платами расширения. И даже звуковые карты вкупе с внутренними модемами, которые до последнего держались за 20-летнюю старушку – шину ISA, также постепенно перебрались в эти удобные и быстрые разъемы. Самые длинные и самые медленные ISA-слоты на данный момент практически не используются. Во всяком случае, найти какую-нибудь новую плату расширения, которая бы попросила себе ISA-слот, практически невозможно. Сия архитектура доживает свое последние дни и в третьем тысячелетии ей уже не будет места под солнцем.

Все, что осталось, это разъем для подключения блока питания, куча разных джамперов, устанавливающих всевозможные настройки системы, и блок контактов для индикаторов, кнопок на корпусе и прочей мелочи. Вроде бы все. Теперь мы знаем, как оно называется. Осталось лишь узнать, как оно работает.

А как же оно работает?

То, что системная шина является каналом связи между различными устройствами компьютера, мы уже прояснили. Причем зачастую используется не одна шина, а целая система шин, взаимосвязанных между собой. К примеру, процессор может использовать специализированную высокоскоростную шину для связи с памятью и управлять устройствами ввода/вывода по более медленной, но длинной шине, использующей один из распространенных протоколов ввода/вывода. Хотя все же самым простым вариантом является одна-единственная центральная шина, к которой подключены все устройства. Очевидным достоинством данного варианта является возможность легкого апгрейда системы – достаточно лишь добавить новое устройство, и все будет работать. Основным недостатком – малая пропускная способность. Определенные ограничения накладывает физическая длина шины (а вы думали, что история про долгую дорогу байтиков была полной чепухой?) и количество подключенных устройств, ведь они используют один и тот же канал для передачи информации, как бы деля его между собой.



Так как длина шины и большая скорость пересылки информации – два диаметрально противоположных понятия и для достижения одного надо обязательно пожертвовать другим, то шины, как правило, подразделяются на два типа: первые обеспечивают связь процессора с памятью, а вторые являются мостом между CPU и устройствами ввода/вывода. Большинство персональных компьютеров для снижения затрат на производство используют одну-единственную шину – системную. Для достижения наилучших результатов производительности со временем стали использовать двухуровневую шину на основе локальной шины (то есть шины, непосредственно подсоединенной к процессору). За примерами далеко ходить не надо – достаточно вспомнить те же PCI или VLB.

Теперь попытаемся понять, как работает шина. Для примера возьмем типичную операцию пересылки данных (транзакцию). Транзакция состоит из двух частей: посылки или приема адреса в памяти и посылки данных. Если представить весь объем памяти как один большой многоквартирный дом, то сначала нам надо позвонить по домофону в нужную квартиру, а затем уже, получив разрешение, поднять на лифте драгоценные байты информации и заселить их в новую квартиру. Существуют два вида транзакций – «Чтение» и «Запись». Если устройство ввода/вывода может работать в режиме Direct Memory Access – прямого доступа к памяти, то, получив команду от процессора, оно самостоятельно обменивается данными с памятью; если нет – процессор лично общается с портом ввода-вывода, который для него выглядит просто как ячейка памяти (это, конечно, заслуга чипсета).

Помните такой термин, как PCI Bus mastering, которым последнее время клеймят практически все коробки с платами расширения для шины PCI? Устройства, поддерживающие PCI Bus mastering, могут самостоятельно посылать запросы на чтение или запись данных в память и получают ранг Bus master (дословно – «хозяин шины»). Очевидно предположение, что если центральный процессор умеет инициировать транзакции, значит, он является «хозяином шины». Технология управления шиной имеет ряд преимуществ. Так например, контролер жесткого диска, поддерживающий PCI Bus Mastering, может самостоятельно пересылать данные в память, разгружая тем самым центральной процессор. Это весьма критично при работе, скажем, с несжатым цифровым видео. Если бы процессор прогонял через себя 8 Мб в секунду (да-да! чтобы сохранить одну секунду несжатого видео с качеством как на магнитофоне, требуется 8 мегабайт), то у него не хватило бы ресурсов, и в конечном видеофрагменте отсутствовала бы половина кадров (он бы просто не успевал их отрабатывать). А так – CPU помещает данные в память, контроллер жестких дисков

спокойно их оттуда читает, и никто друг другу не мешает.

Теперь осталось только разобраться с ситуацией, когда на шине работают, предположим, три устройства с возможностью Bus mastering и все как один хотят покомандовать. В этом случае начинает работать система арбитража. Споры решают, как правило, двумя способами: либо по фиксированному приоритету (у кого он больше, перед тем все остальные делают «ку» и освобождают системную шину), либо же фирменным методом «от балды».

Ну что ж, теперь вы имеете хотя бы отдаленное представление, какие именно функции выполняет системная шина и что материнская плата по большому счету выполняет функцию связующего звена всех со всеми, но без нее – увы! – никак. И напоследок – история развития материнских плат.

От рассвета до...

И в очередной раз вернемся к истокам компьютерной истории. Начнем, как обычно, с i8088. Именно в PC XT впервые появилась системная шина ISA (Industry Standard Architecture), которая верой и правдой до недавнего времени служила практически в любом персональном компьютере. Шина ISA была восьмиразрядной и могла адресовать до 1 Мб памяти. Первые разъемы шины ISA были в полтора раза короче, нежели те, что ставят сейчас на материнской плате. Такими длинными они стали в 16-разрядной PC AT, строившейся на 286-м процессоре. 16-разрядная шина работает с тактовой частотой 8 МГц и обладает пропускной способностью в 16 Мб/с. Шина предоставляет 4 аппаратных прерывания (IRQ) и четыре линии прямого доступа к памяти (DMA).

В эпоху 386-х компьютеров новым программам и устройствам стало не хватать пропускной способности ISA, да и ограничение адресуемой памяти в один мегабайт тоже, мягко говоря, не подарок. Поэтому был разработан новый стандарт системной шины – EISA (Extended Industry Standard Architecture), принятый в конце 1988 года. Новый стандарт позволял адресовать до 4 Гб памяти, мог организовывать пересылку 32-битных данных как через процессор, так и по каналу прямого доступа к памяти и поддерживал автоматическое конфигурирование подключенных устройств. Тактовая частота EISA - все те же 8 МГц, но за счет своих конструкторских новшеств (в частности, увеличения разрядности до 32 бит) шина работала в два раза быстрее своей предшественницы, пересылая данные со скоростью 33 Мб/с. Вещь, конечно, была хорошая, только вот распространения широкого не получила и применялась в основном в серверах известных производителей.

Шло время, росли вычислительные мощности процессоров, появлялись серьезные графические приложения. И в какой-то момент компьютерщики осознали, что даже скорости EISA не хватает для контроллеров, вынужденных прокачивать большие объемы информация. И тогда VESA (Video Electronic Standard Association) предложила новую шину VLB, изначально ориентированную на подключение видеоплат и контроллеров жестких дисков, то есть устройств, требующих большой скорости передачи данных. Шина VLB – 32-битная, подключена к процессору напрямую, а поскольку нагрузочная способность процессора не беспредельна, нельзя было иметь на плате больше трех разъемов, да и то зачастую даже две VESA-платы с большим трудом уживались в одной машине. Рабочая частота VESA Local Bus – до 40 МГц, что позволяет в теории достичь пропускной способности 128 Мб/с.

Однако у шины VLB был один существенный недостаток – она работала только с 486-ми процессорами. И с появлением первых Pentium'ов ей на смену пришла шина PCI (Peripheral Component Interconnect), обладавшая практически теми же возможностями, что и VLB, но при этом являющаяся процессорно-независимой. Рабочая частота – 33 МГц, пропускная способность – 120 Мб/с. Архитектура PCI весьма успешно используется до нашего времени, несмотря на все ворчания Intel, что, мол, старушка уже начинает отставать.

С появлением Pentium II, еще в начале эпохи 3D-графики, разработчики решили, что стоит заранее расправиться с проблемой медленной шины на участке между процессором и видеокартой. И результат их трудов не заставил себя долго ждать: первые материнские платы для процессоров PII явили миру AGP (Advanced Graphics Port) порт, созданный специально для графических ускорителей. Тактовая частота 66 МГц и 64 разряда позволяли достичь доселе неслыханной скорости прокачки информации – около 500 Мб/с. Позже появилась спецификация AGP 2x с пропускной способностью до 800 Мб/с, а совсем недавно Intel разработала AGP 4x, способную перекачивать 1,2 гигабайта в секунду! AGP-видеокарты также могут использовать системную память для своих нужд – например, хранить там текстуры. Ведь еще год-два назад быстрая видеопамять стоило весьма недешево, и возможность использовать системную память была очень кстати. И никто даже не мог предположить, что через каких-то три года 16 Мб памяти на борту графического ускорителя станут не роскошью, а тем самым необходимым минимумом.

А знаете, здесь, пожалуй, будет стоять точка. Да, несомненно, можно было бы еще о многом рассказать, обозреть наиболее популярные из существующих на данный момент на рынке материнских плат, но автор не ставил перед собой такой цели. Для этого существуют обзоры, а данный материал призван был объяснить, что из себя представляет материнская плата и как она работает.

До следующего номера!

Дениска Киселев

MAGIC: THE GATHERING БОЛЕЗНЬ ПОКОЛЕНИЙ

Наконец-то! Дождались! **Magic: The Gathering**, о котором так долго твердили буржуины, показывая нам Его издалека и злобно цыкая небритым зубом, теперь здесь, у нас, в свободной продаже. За это нельзя не... порадоваться, черт побери, от всей души!

Она появилась семь лет назад и положила начало целому направлению в настольных играх, получившему название Collectable Card Games (CCG). Честь ее изобретения принадлежит **Ричарду Гарфилду** – талантливому математику, сумевшему облечь в железную логику мир фэнтези. Благодаря ему игра с одной стороны сделалась безумно увлекательной, с другой – четко сбалансированной и подчиненной жестким внутренним законам.

Magic: The Gathering наконец-то в России... Мигом освоив правила, ринулись новоиспеченные картежники в бой, превыше всего ценя теперь эти славные маленькие кусочки картона, символизирующие...

Бритвозубые Крысы – порождения тьмы, они не слишком сильны, но их нападение не может остановить никто, кроме подобных им тварей мрака или механических существ, оставшихся в наследие от сгинувших в пыли времен цивилизаций.

Стена огня – она не способна атаковать, но в ее пламени сгинут многие из тех, кто отважится напасть на призвавшего ее в этот мир волшебника.

Полет – заклинание, позволяющее существу летать. Хе-хе... а самое приятное – вышибить это заклинание и представить себе, как лишенный магических крыльев троглодит с грохотом шмякнется об землю...

MtG пребывает в постоянном развитии, и сейчас в нем более 6 000 (!) различных карт. Выше описаны три карты из последнего, шестого издания, вытащенные автором наугад из колоды, и они – далеко-о не самые мощные!



История первая:
Как дошли до жизни такой

За прошедшие семь лет MtG распространилась по миру со скоростью вируса гриппа, причем для пущей адаптации в некоторых экзотических странах ее перевели на местные языки. Среди всего многообразия карточных игр, существующих на сегодняшний день, MtG выделяется простотой правил, внешней притягательностью и огромной свободой действий. Ни одна игровая карточная система из существующих не обладает сразу тремя этими признаками: есть очень интересные миры с заумными правилами и строгими рамками, есть игры с высоким уровнем оформления самих карт, но совсем не интересным сюжетом. В MtG же каждый найдет для себя отдых и развлечение по средствам и времени. У многих, правда, при этом сразу станет резко не хватать одного из этих двух компонентов. А то и обоих.

История вторая:
Что это такое и как с ним бороться

Все очень просто... Обычно такое начало приводит к долгой повести, в которой можно попытаться вкратце изложить все правила, одновременно ответить на актуальные вопросы, привести примеры и окончательно запутаться самому, вернувшись к началу рассказа о том, что же это такое, как в связи с этим понимать вышесказанное и применять знания на практике, сверяясь с правилами и здравым смыслом, и окончательно убеждаясь в том, что толком в этом ничего не понимаешь, что и пытаешься людям втолковать... Так, по-моему, ЭТО уже началось. Надо принимать меры.

Мера первая – альфа и омега MtG. У тебя и твоего противника имеется по колоде карт понятного происхождения, от 60 и более в каждой. Колоду ты составляешь сам, как тебе заблагорассудится, из карточных наборов, которые смог купить. Все карты делятся на две категории: земли и заклинания. Земли бывают пяти цветов (леса, острова, болота, горы и равнины) и вырабатывают ресурс – ману соответствующего цвета. Заклинания также делятся на пять цветов, в зависимости от того, какой маны они требуют для применения. Плюс еще существуют артефактные заклинания, которым безразлично, какого цвета мана будет использована для того, чтобы ввести их в игру.

Сам по себе бой представляет собою поединок двух или более (по числу играющих) волшебников, которые, встав по разные стороны некоторого условного пространства (говоря по-человечески, игрального стола), в порядке очередности хода наколдовывают заклинания. У каждого – по 20 жизней. Цель игры – «убить» противника, т. е. обнулить его жизнь. «Опять насилие!» – возопит очередной недобитыш игрового пацифизма и поплетется прочь, вопия о несправедливости этого бренного мира. «Может быть...» – задумчиво скажу я, стаскивая с себя забрызганный кровью бронежилет и отставляя в сторону старушку BFG. Да пошли-ка эти пацифисты!.. Кстати, любопытный факт, коль уж про эту ерунду заговорили. Одна из последних серий MtG, зовущаяся Portal, рекомендована министерством спорта Китая для местных детишек. «Портал» – упрощенная версия MtG, ориентированная в первую очередь на начинающих. Оно и понятно – даже в нем столько правил, что голова кругом идет, выдавая полтора оборота на каждый ход игровой партии. Впрочем, втягиваешься быстро, друзья с освоением помогут, и вскоре ты

уже закупаешься полноценными наборами сложности Advanced и супер-гига-навороченными Expert, которые интереснее всего.

Мера вторая – а как это на практике? Как, как... да элементарнее простого! Поначалу покупаешь базовый набор. Например, восьмидесятикарточный набор «Шестого Издания» (Advanced). Среди прочего, там инструкция, причем она на русском языке и весьма недурственно переведена! Когда ее увидишь – поймешь, насколько это важно и потрясающе.

Вообще говоря, наборов существует несколько разновидностей. Есть заранее собранные и полностью готовые к игре preconstructed по 40 карт (в «Портале») и по 60 карт (во всех остальных). Бывают и стартеры по 60–75 карт – они свободно фасуются с конвейера, и тут только робот-упаковщик ведает, чего в них находится. Плюс существуют еще бустеры по 15 карт, в которых также может оказаться что угодно. Точнее, не совсем что угодно: и в preconstructed, и в стартерах, и в бустерах содержатся карты земель, а также определенное количество Rare и Uncommon. О последних стоит рассказать подробнее.

Карты бывают трех типов: Common (обычные), Uncommon (необычные и более ценные) и Rare (редкие карты, которые при умелом использовании подчас способны решить исход партии). Плюс в последних сериях появились так называемые foil cards, встречающиеся чрезвычайно редко – одна на несколько сотен. Эти раритеты отличаются особым сверкающим оформлением и пользуются особой любовью коллекционеров. Вот так и бывает: купишь пакетик, а там такое, что за это можно еще с десяток других купить, в которых опять может попасться еще нечто сверхинтересное... и так по кругу.

История третья: «...смешались в кучу кони, люди, и залпы тысячи орудий...»

После необходимой раскрутки своей игровой системы Wizards of the Coast, сообразив, что дело пахнет длинным долларом, организовала MtG-турниры по близлежащим американским городам и весям, а вскоре – и по всему миру. Представь себе зрелище: огромный зал, до отказа набитый MtG'эшниками, злобно и радостно ругающимися непонятными словами. Именно для таких индивидов появилась специальная организация – **DCI** (**Duelists' Convocation International**), которая занимается организацией турниров. Правила здесь как для стандартного спортивного чемпионата: жеребьевка, отборочные турниры, полуфинал, финал. Приз – угадай, что? Правильно – коробка-другая MtG. А то как же! Чем дальше в лес, тем... круче карты. Иногда, во внетурнирных дуэлях, игроки ставят на кон карту из колоды. Играть на деньги в MtG еще не пробовали, но – было бы желание. Гм... и смысл. Ценятся-то ведь здесь не деньги, а карты!

История четвертая: Рынок ценного картона

Как уже говорилось в предыдущей главе, есть в MtG карты ценные, прямо-таки драгоценные, и дешевые. Не по себестоимости дешевые, а потому, что попадаются чуть ли не на каждом перекрестке... т. е. чуть ли не в каждом пакетике. Истинные коллекционеры имеют при себе особые прайс-листы, причем обязательно свежие: цены на карты постоянно меняются. Например, правилами соревнований DCI запрещается какая-то карта: последняя резко теряет в цене, а вместе с ней и те карты, которые эффективно игрались вместе с ней в комбинациях и которые использовались против нее. Тут же в цене взлетает карта-заменитель, пусть даже с более слабым эффектом. Другой пример. В новой редакции перепечатали старую редкую карту: цена понижается и на старые, и на новые ее экземпляры. На этом рынке есть люди, играющие на повышение и на понижение котировок ценного картона; есть просто игроки, имеющие одну-две игровые колоды, и есть коллекционеры, всюду таскающие за собой толстые альбомы, набитые разноцветным богатством.

История пятая: Стадии болезни

Среди MtG'эшников можно увидеть представителей самых разных национальностей, профессий и социальных групп. Все они делятся на определенные категории в зависимости от степени заболевания вирусом MtG. Основные симптомы: отсутствие свободного времени; появление в лексиконе слов «тапнутый», «дэмэдж», «мана» и т. п.; и, конечно, самое главное – отрыв от реальности. Ниже приводится приблизительная классификация игроков в MtG, основанная исключительно на личных ощущениях и наблюдениях.

1. *«Поиграл – понравилось»*. Наиболее психически уравновешенные люди. Играют чаще всего в кругу друзей у кого-нибудь дома на досуге. Не тешат себя мыслью прославиться



на этом поприще в качестве чемпиона или великого коллекционера.

2. *«Яростные игроки»*. Безнадежно больные. Играют всюду и везде; всегда имеют с собой любимую колоду; все свободное время они тратят, участвуя в очередном турнире. Ребята, а ведь еще есть спорт, книги и девушки! А, впустую...

3. *«Неврастеничные коллекционеры»*. Мечтают собрать все либо конкретную серию (зависит от амбиций) полностью. Во сне часто видят, как кто-то отнимает у них бесценный альбом. Просыпаются в холодном поту, нащупывая альбом под подушкой и выкрикивая название любимой карты, пугая неискушенных соседей. В прошлом эти люди, возможно, собирали марки или значки. Играют редко и с небольшим успехом.

4. *«Апатичные коллекционеры»*. Покупают периодически карты, вставляют их в альбом и отмечают в личном списке. Иногда меняются между собой картами, но не гоняются за определенными раритетами как одержимые. В остальном похожи на первую категорию.

5. *«Брокеры»*. Непременно имеют свою колоду или коллекцию, но в основном следят за котировками ценного картона и делают на этом свой бизнес. Часто играют и даже побеждают в турнирах, но не испытывают фанатической преданности MtG.

История шестая:
Quo vadis? (Куда идешь?)

Перспективы великолепны и радужно искрятся, отбрасывая пятицветные блики на лица жмурящихся MtG'эшников. Сейчас фирма выпускает по три серии в год, причем в каждой из этих серий в среднем около двухсот карт. Считай. Сколько получилось? Правильно, много. Цены на упакованные в пакеты и коробки карты остаются неизменными, тогда как на рынке ценного картона они скачут по синусоиде. Организация DCI действует уже по всему миру, скоро в официальных документах появится графа «стаж игры в MtG». С каждой новой редакцией появляются новые правила, которые не дают возможности расслабиться даже игрокам-зубрам. Художественное исполнение также становится все лучше и лучше. Фирма даже выпускает специальные книги по каждой серии, в которых описываются всевозможные стратегические приемы игры. Сувенирная промышленность тоже не дремлет: желающие могут обклеить стены плакатами MtG, надеть на себя майку MtG, кепку MtG, прицепить к вышеперечисленному значок MtG и пойти играть в MtG, предварительно повесив через плечо сумку MtG, набитую MtG. Ффу-уу. Вот так картинка. Несмотря на отсутствие необходимости в спецоборудовании для игры, тебе на выбор предлагаются специальные альбомы для коллекций, пакетики-протекторы для особо ценных карт, коробочки для колод со спецсимволикой и т. п. Все на благо, во имя и ради человека. Прошу прощения, оговорился – MtG'эшника. В грядущем тысячелетии игра распространится по самым отдаленным уголкам космоса. В Васюках проводится межпланетный турнир по MtG, после которого Васюки переименовываются в Нью-Москву... и так далее.



История седьмая:
Лекарство от вируса

У разных людей эта болезнь проходит по-разному, но я еще не встречал человека, который бы возненавидел MtG после того, как уже достаточно долго поиграл в эту игру. Некоторые возвращаются к ней после долгого перерыва, некоторые бросают совсем, но не перестают интересоваться. В чем-то это похоже на привычку курить: бросить относительно легко, но гораздо труднее не начать снова.

Как же спастись от этого опасного вируса, поражающего самую производительную часть головного мозга, спросишь ты? Ну, тут я лишь ухмыльнусь в ответ, тасуя колоду разноцветных карт...

Самое главное

В Москве сейчас существуют два клуба для игры в MtG, в Питере – один, и скоро начнут появляться клубы в других городах. Увлеченность народа новой игровой реальностью набирает обороты с каждым месяцем, и «Игромания» уже не может оставаться в стороне. Со следующего номера мы открываем рубрику, посвященную настольным играм. В первую очередь – MtG. Но и не только... или ты думал, что, кроме Magic: The Gathering, в этом мире уже больше ничего не осталось? А как насчет карточных BattleTech, Star Wars, Legend of the Five Rings, Babylon 5, настольного Warhammer, системы AD&D и многого другого?!

Так что до встречи в следующем номере, приятель.

Wardancer,
а также DeD-21




MAGIC
The Gathering®
- ИГРА ДЛЯ ВСЕХ!
STARTER LEVEL
НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:
ADVANCED LEVEL
EXPERT LEVEL
ВЫСШИЙ УРОВЕНЬ:
По всем вопросам обращайтесь по адресам:
в Москве:
ул. Нелидовская, 20/1,
(м. Сходненская),
т./ф.: 493-9948,
т.: 493-9848.
в Санкт-Петербурге:
Новочеркасский пр., 47/1,
(м. Новочеркасская),
т./ф.:445-1054.
e-mail: mail@sargona.ru
http://www.sargona.ru
Sargona

«КРЕСТОВЫЙ ПОХОД»: ТАК РОЖДАЮТСЯ МИФЫ...

(Продолжение. Начало в предыдущем номере.)

НАСТОЯЩЕЕ – КАКИМ ЕМУ СЛЕДОВАЛО БЫ БЫТЬ...

Итак, последние пять серий, которые на самом деле должны были если не начать показ «Крестового похода» на TNT, то хотя бы задать общий настрой и тональность сериала.

Непрекращающиеся дискуссии на тему, что хотел канал и что не хотел JMS, как один помешал другому, сообщения Стражинского, в которых он выплескивал на поклонников свою обиду на руководство TNT, и все это в отсутствие самого «Крестового похода», привели к тому, что у многих создалось свое собственное мнение о том, что же представляет собой сериал. Более того, после премьеры первых эпизодов появились люди, которые (впоследствии они честно в этом признались) решили досмотреть сериал до конца только для того, чтобы сказать: «JMS, ты не прав». Однако ничего подобного не произошло. И виновата в этом пятерка эпизодов, которые явили всем миру именно тот «Крестовый поход», который хотел видеть Великий Создатель...







Первая мысль после просмотра «Гонок в ночи» («Racing the Night») – «сюжет пошел». Ощущения примерно такие же, какие возникли в середине второго сезона «Вавилона-5», когда разрозненные куски мозаики начали собираться воедино. Но и сам эпизод, если рассматривать его отдельно от общего сюжета, производит очень сильное впечатление. Первые несколько минут заставляют забыть обо всем – мы словно проникаем в сновидения Гидеона и становимся свидетелями того, как его назначили командиром «Экскалибура». Не стоит и говорить лишний раз, что эта сцена, показанная в виде воспоминаний Гидеона (причем сделанная очень динамично, стильно и неожиданно), не идет ни в какое сравнение со сценой из «Зоны боев», которая несет примерно такую же смысловую нагрузку. Но самое главное в другом: в одном этом прологе мы узнали такую бездну сведений как о самом Гидеоне, так и о том, что ждет его и «Экскалибур» в будущем, что мысль о прекращении съемок «Крестового похода» стала просто невыносимой.

В целом «Гонки в ночи» – поразительно мощный эпизод. Это не «Встречи», не «Полночь на линии огня» и даже не «Врата в вечность». Полное отсутствие каких-либо пауз, широкие и в то же время очень точные мазки, обрисовывающие всех без исключения персонажей (любопытно, что здесь Стражинскому удалось представить героев таким образом, что какие-то их черты удивили даже тех, кто успел посмотреть все восемь предыдущих эпизодов), насыщенные и динамичные диалоги, которые очень трудно пересказывать, незабываемый общий стиль... Немного подкачал сам сюжет, но трудно ожидать чего-то сверхъестественного от премьерного эпизода, ведь у него совсем иная задача – представить персонажей, обрисовать обстановку, задать тональность и настрой. И эту задачу «Гонки в ночи» выполняют великолепно. После премьеры группа новостей была переполнена восторженными сообщениями, а многие скептики признавались, что их интерес к «Крестовому походу» пробудился вновь.

Второй эпизод – «Память войны» – вызвал примерно такую же реакцию. Только если в «Гонках» основной упор в намеках или «ключах» был сделан на персонажей нового сериала, то в «Памяти войны» мы получаем еще большее количество намеков, но уже в отношении техномагов. В принципе, ничего удивительного здесь нет – Стражинский с самого начала говорил, что он хотел как следует исследовать этот вопрос, а запланированная к выходу трилогия о техномагах является доказательством того, что JMS'у есть что рассказать. Но чтобы такое, да в одном из первых (запланированных) эпизодов!.. Оказывается, техномаги имеют странные имплантанты, а некоторые из них не только общались с Тенями, но и создавали страшное оружие массового уничтожения (например, вирус, способный внедриться в нервную систему индивида и перепрограммировать ее). А посох техномага имеет для него колоссальное значение, это в некотором роде механизм, который способен на многое. А еще... Но тут лучше посмотреть сам эпизод. Стражинский приберег много сюрпризов для поклонников, особенно в финале.

Три последующих эпизода – «Нужды Земли», «Гости с нашей улицы» и «Каждую ночь мне снится дом» – совершенно не похожи друг на друга (как, кстати, и на два предыдущих).

Серия «Нужды Земли» относится к более спокойным и философским эпизодам. В чем-то она слабее остальных четырех, есть много сюжетных если не «ляпов», то недочетов, но зато она должна произвести большое впечатление на тех, кому «Вавилон-5» нравится за глубину и многогранность рассматриваемых проблем. Вечная тема значимости искусства, проблема «цель оправдывает средства», где пролегает граница между моральным и аморальным, – это лишь краткий перечень вопросов, которые поднимаются в эпизоде. Гидеон получает информацию о том, что на одной из планет содержится пленник, у которого находятся инфокристаллы с очень важными сведениями. Нарушая все установленные правила и рискуя жизнью, капитан вместе с Дуриной отправляется на эту планету, чтобы похитить пленника, но... Завязка кажется довольно простой, однако впереди зрителя поджидает немало сюрпризов. Здесь довольно ярко проявляется одна из важнейших особенностей «Крестового похода» – у каждого члена экипажа «Экскалибура» есть свое мнение по возникающим вопросам, каждый воспринимает эти проблемы и реагирует на них по-своему. Здесь нет Галена, но зато с неожиданной стороны раскрываются Мэтсон, Чэмберс и Дурина. Гидеон же, как ни странно, впервые воспринимается несколько циничными и расчетливым, становясь в чем-то похожим на Макса Айлерсона...

Кстати, именно Айлерсон выиграл больше всего из-за перестановки эпизодов (по инициативе TNT порядок показа был изменен). Стражинский более чем откровенно хотел показать бедного Макса циником, корыстолюбцем, который преследует лишь свои планы. Однако как в «Гонках в ночи», так и в «Нуждах Земли» зритель воспринимает Айлерсона совер-

шенно иначе. Наверное, подобные же ощущения были у зрителей, которые стали смотреть «Вавилон-5» не с самого начала и прониклись уважением к Г'Кару, а затем увидели первый сезон и узнали, каким нехорошим он был прежде. Что касается остальных персонажей, то, пожалуй, большинство из них проиграло от изменения порядка показа. Гидеон, Мэтсон, Дурина, Чэмберс воспринимаются здесь совершенно иначе: в первых эпизодах они кажутся более емкими, более цельными и самобытными, нежели в последних...

«Гости с нашей улицы» рискуют стать культовым эпизодом для всех поклонников «Вавилона-5». Когда на сайте TNT появилось выражение «The way is out there», сразу стало ясно, что здесь что-то не так – слишком похожа это фраза на девиз «X-Files» («The truth is out there»). Поначалу Стражинский даже делал вид, что не понимает намеков, и отрицал какую-либо связь этого эпизода с «Секретными материалами». Но, как выяснилось впоследствии, это был лишь отвлекающий маневр. «Гости с нашей улицы» – это не пародия и не подражание «X-Files», скорее всего, это парафраз на тему сериала. Сам JMS неоднократно признавался, что с огромным уважением относится к «Секретным материалам» и лично Крису Картеру, поэтому у него и в мыслях не было как-то обидеть создателей этого сериала. «Гости с нашей улицы» представляют несколько иной взгляд на главную проблему «X-Files».

Завязка такова: команда «Экскалибура» спасает двух инопланетян. Как выясняется, спасенные – Дуркани и Лисса – пытаются разоблачить заговор инопланетян. Большую часть своей жизни Дуркани потратил на то, чтобы найти доказательства существования инопланетян, а Лисса, несмотря на свой скептицизм, помогала ему (это что-то напоминает, не правда ли?). Однако сюжет делает неожиданный поворот: оказывается, инопланетяне, реализующие какие-то загадочные планы в отношении соплеменников Дуркани и Лиссы, оказываются не кем-нибудь, а землянами! Гидеон поражен, он ничего не может понять, а Дуркани закидывает его доказательствами вмешательства землян в жизнь своих соплеменников (например, картинками с изображением людей, фотографией флага США, клюшкой для гольфа, а также рассказами о том, как он выучил английский язык). Можно представить себе состояние Гидеона, когда команда «Экскалибура» обнаруживает другой корабль, в котором находится еще один инопланетянин, тоже свободно разговаривающий по-английски. И назойливые гости начинают ругаться, угрожать друг другу, попутно обвиняя Гидеона во всех грехах... В общем, эпизод получился просто великолепным. Он снят в стиле «Секретных материалов», там есть множество намеков на этот сериал, но, как нам кажется, он будет интересен и поклонникам «X-Files» – уж больно нетривиальный подход избрал Стражинский.

«Каждую ночь мне снится дом» – последний эпизод «Крестового похода», носящий несчастливый номер 13. Он очень динамичен, эффектен и при этом несет в себе чрезвычайно много информации. Именно здесь Стражинский впервые приоткрывает завесу тайны над вирусом дракхов – оказывается, это не просто вирус, это некое нано-образование, которое способно производить анализ и самостоятельно приспосабливаться к различным организмам. Кстати, природа вируса дракхов была разработана с помощью экспертов лаборатории JPL (NASA). В эпизоде «Каждую ночь мне снится дом» доктор Чэмберс впервые получает возможность проследить, как происходит заражение человека этим вирусом, и полученная информация не прибавляет ей оптимизма.

Если же отвлечься от основной сюжетной линии, то этот эпизод запомнится многим благодаря появлению Стивена Франклина (Ричард Биггз). Когда дракхи выпустили вирус в атмосферу Земли, Франклин находится на поверхности планеты и теперь проводит исследования, пытаясь обнаружить лекарство. Второй сюрприз для зрителей – капитан Локли. Причем сюрпризом стало даже не появление Трейси Скоггинс, а тот факт, что после всех ссор, колкостей и всего остального, показанного в других эпизодах, Гидеон и Локли наконец-то познакомились. Оказывается, только здесь происходит настоящее знакомство этих персонажей: «Экскалибур» спасает (причем более чем нетривиальным способом) истребитель, в котором находится Локли, а затем «подвозит» капитана до «Вавилона-5». В общем, неисповедимы пути TNT...

Пожалуй, самое сильное чувство после просмотра всех 13 эпизодов «Крестового похода» – горечь. Бесконечно жаль, что столь яркий и эффектный замысел оказался нереализованным. Потенциал этого сериала кажется фантастически огромным – неудивительно, что в одном из своих интервью Харлан Эллисон, даже собиравшийся написать несколько сценариев для «Крестового похода», сказал, что и ему, и Стражинскому «Вавилон-5» уже перестал быть интересен, их мысли полностью поглощены новым сериалом. Видно, сколь много было вложено в работу над ним и сколь много было уничтожено и невозвратно утеряно. Но больше всего обидно даже не за самого JMS'а, хотя, конечно же, ему пришлось несладко. Самое печальное заключается в том, что даже Стражинский перестал испытывать интерес к своему детищу – все эти склоки, скандалы, петиции и ультиматумы настолько выбили его из колеи, что он с радостью согласился заняться съемками телефильма по мотивам сериала «Она написала убийство» («Murder, she wrote»), хотя сам честно признался, что там нет ничего высокоинтеллектуального (зато там ему не мешали работать так, как он умеет). Возможно, теле-индустрия вообще не предназначена для того, чтобы создавать подобные шедевры, и тогда «Вавилон-5» рискует остаться единственным и неповторимым, стать исключением из правила...

А что же остается зрителями? Тем, кто «заболел» «Крестовым походом», причем всерьез и надолго. Им остается только надеяться, что когда-нибудь Стражинский все-таки заговорит и расскажет, что же он хотел поведать всему миру в своем сериале. Или что в планируемых книгах о техномагах и центаврианах будут какие-нибудь сведения, которые прольют свет на будущее героев «Крестового похода».

А пока... Пока можно утешаться фразой, которую процитировал Стражинский в одном из своих сообщений в сети. Один из создателей «Commitments», многообещающей ирландской рок-группы, которая развалилась вскоре после создания, сказал: «Если бы вы остались вместе, вы были бы просто одной из групп, добившейся успеха. А теперь... теперь вы – миф».

Так что теперь «Крестовый поход» превратился в нечто большее, нежели просто обычный телесериал, – он стал мифом. Возможно, его быстро забудут, а возможно, о нем будут вспоминать еще долго, как о других многообещающих, но незавершенных проектах – кто знает? Сейчас же известно одно: «Крестовый поход» закончен, вероятность его возрождения нулевая, но этот сериал из 13 серий, в которых автор успел лишь «поставить задачу» и обрисовать персонажей, не оставил равнодушным никого из тех, кто смотрел его. Вряд ли что-нибудь может быть важнее этого.

ИТОГИ 3-ГО ТУРА КОНКУРСА

К сожалению, порой наша почта работает довольно плохо, поэтому часть писем пришла в редакцию слишком поздно. Из них три письма содержали абсолютно правильные ответы на наши вопросы. Мы приносим извинения авторам этих писем:
Борисову Дмитрию,
г. Новомосковск,
Борису (G'Sten), г. Москва,
а также неизвестному (почему-то не указавшему в своем письме даже имени) из
Волгограда-38.
Все трое получают книгу «Место действия: «Вавилон-5» и пять баллов в общий зачет конкурса. Поздравляем!

ПАТРИСИЯ ТОЛЛМАН



Патрисия Толлман родилась 4 сентября 1957 года. Ее первое выступление произошло в два года – она участвовала в радиопостановке вместе со своим отцом, театральным режиссером Джерри Толлманом. А настоящая карьера началась в 15 лет, когда Патрисия вышла на театральную сцену. Она играла при любой возможности – например, во время летних каникул в колледже – и даже получила награду за выдающиеся достижения на сцене. Сразу же после окончания колледжа она уехала в Нью-Йорк и стала выступать на Бродвее, получив роли в нескольких спектаклях. В 1989 году актриса переехала в Лос-Анджелес и начала активно работать на телевидении. Помимо обычных съемок, Толлман много работала в качестве дублерши и была даже координатором группы каскадеров.

Стражинский увидел Патрисию Толлман в театре и решил пригласить на пробы в пилотный фильм. Пробы прошли очень удачно, и после завершения отбора актеров JMS рассказал им о своих планах, о судьбах персонажей, о самой Вселенной.

Толлман: *Джо рассказал мне о ее обучении, о Пси-Корпусе... Для меня Лита остается очень одинокой. Джо сказал, что детей с телепатическими способностями забирают из дома и воспитывают в Корпусе, приставляя к ним старших телепатов. Я решила, что воспитатель Литы не смог сблизиться с ней, проявил зависть к ее дару. Она довольно закомплексована в общении, но внутри это любящая душа. Вот почему ради спасения Коша доктору и Такашиме удалось уговорить Литу действовать против того, что было заложено в ней Корпусом. Здесь также проявляется, насколько сильна Лита. Проявляется та сила, что необходима ей для того, чтобы проникнуть во владения Ворлона и выжить. Вот почему они избрали ее. У нас с Литой есть нечто общее – экспрессивность. Джо увидел это в «Ночи живых мертвецов» и пригласил меня на роль Литы.*

Из-за контрактных проблем Патрисия не смогла сняться в первом сезоне «Вавилона-5», хотя много ездила на съезды вместе со Стражинским, чтобы рекламировать будущий сериал, – обычная история, когда студии и агентам актера не удается прийти к соглашению. По ее мнению, существовали некие силы, которые не хотели, чтобы она снималась в этой роли: ей даже сообщили об отказе тогда, когда сам Стражинский был в Нью-Йорке. Как выяснилось позднее, ему сказали, что Патрисия запросила слишком большую сумму, хотя все было совершенно иначе.

Толлман: *Это разбило мое сердце, поэтому я даже не смотрела сериал. Я чувствовала себя настолько опустошенной, что перестала играть и сконцентрировалась на работе дублершей. Мне сделали предложение, которое я не смогла принять, – это было совершенно очевидно.*



Судьба распорядилась так, что она работала дублершей в «Парке юрского периода», и съемки в фильме Стивена Спилберга запомнились ей надолго – причем не только возможностью общаться с великим режиссером, но и ободранными коленками и жуткими синяками от нескончаемого лазания по скалам. Толлман снялась также в «Forest Gump» и «Speed» и сериалах «Star Trek: The Next Generations» и «Star Trek: Deep Space Nine». С улыбкой Патрисия вспоминает съемки в телефильме «Star Trek: Generations»: она уже была беременна, но скрывала это от продюсеров, опасаясь, что ее не допустят к работе. Поэтому с одеждой возникли некоторые проблемы, хотя в то время Патрисия была настолько худой, что костюмеру приходилось «наращивать» ее форму, чтобы сделать ее похожей на героинь фильма...

Толлман не смела и надеяться на возвращение в «Вавилон-5», так что сценарий эпизода «Раздвоение преданности» стал для нее более чем приятным сюрпризом – ведь она мечтала работать в этом сериале. И Патрисии очень понравилось, как изменилась Лита.

Толлман: *Я даже не надеялась на подобное перерождение. Думаю, Лита полностью доверилась Кошу. Она видела Бога, она поступила к нему на службу, отбросив все сомнения и не задумываясь о том, что может с ней случиться.*

В четвертом сезоне Лита официально стала одним из главных персонажей «Вавилона-5» – ее имя появилось в заставке. И это более чем оправдано, поскольку она сыграла огромную роль в тех событиях: как в завершении Войны с Тенями, так и в гражданской войне на Земле. А в пятом сезоне Лита станет еще более значимым персонажем...

Толлман: *Вы еще не видели, что произойдет с Литой. Тогда все встанет на свои места. Это один из подарков Джо. Он дарит необыкновенно правдивую и достоверную историю каждому из своих персонажей.*

Лита отверженная. Никто не заботится о ней. Ворлонцы бросили ее, у нее нет работы, ее шантажируют, ее изменили так, что она больше не человек, никто не хочет угостить ее. Все время ее просят об одолжениях, но никто не заботится о ней, все хотят лишь использовать ее дар.

Мне нравится играть Литу, но я не хочу быть ею! Быть ею чрезвычайно сложно, в этом нет ничего забавного. В пятом сезоне в нескольких сценах с Байроном я осознала, что она шутит и чувствует себя счастливой. Однако прежде этого не было. За пять лет я никогда не смеялась...

Патрисия всегда с восторгом отзывается о том, как играют другие актеры, о тех образах, которые они создают.

Толлман: *Мне бы очень хотелось продолжить работу с Питером и Андреасом, потому что они фантастические актеры. Мне очень повезло иметь в качестве партнера в первой половине пятого сезона Робина Даунза (Байрон). Он театральный актер и играет просто изумительно. Еще мне очень приятно работать с Риком Биггзом (Франклин).*

После Литы мне больше всего хотелось бы сыграть роль Г'Кара. Мне кажется, это просто невероятный персонаж. Безумное количество благородства и юмора.

Кроме того, я просто влюблена в Андреаса Кацуласа.

Так уж сложилось, что отношения Литы и Г'Кара вызывали большой интерес у поклонников на протяжении всего сериала, хотя формальный повод для этого был только в пилотном фильме – там Г'Кар предложил Лите помочь нарнам получить ДНК телепатов.

Толлман: *Это было темой для разговоров в течение пяти лет. Когда я была беременна, мне хотелось прийти на съемочную площадку, встать на пороге апартаментов Г'Кара со своим животом и сказать: «Г'Кар, есть разговор».*

Однажды я сказала Джо: «Мы можем загримировать под нарна моего сынишку, заставить его пробежать по коридору, крича «мама, мама», но не объяснять ничего. Разве это будет не смешно?» И Джо сказал: «Ха-ха-ха. Хм... НЕТ».

Однако ожидания поклонников оказались не напрасными, хотя и чрезвычайно долгими – Стражинский вернулся к этой теме в пятом сезоне, но подход был совершенно иным. Более того, недавно журнал «Amazing Stories» опубликовал рассказ JMS, рассказывающий о странствиях Литы и Г'Кара...

Рождение сына вынудило Патрисию отказаться от основного источника ее заработков – работы дублершей. Поэтому работа в «Вавилоне-5» стала для Толлман чрезвычайно важной. Актриса признается, что в первых эпизодах она чувствовала себя неловко и боялась возражать, поэтому теперь сожалеет о некоторых сценах, где она пошла на поводу у режиссера. Однако во время съемок последних сезонов Патрисия говорила, что она знает свой персонаж, и даже спорила с самим Стражинским из-за трактовки отдельных моментов – например, отношений между Заком и Литой.

Расставание с «Вавилоном-5» было печальным, но Патрисия отнеслась к этому философски.

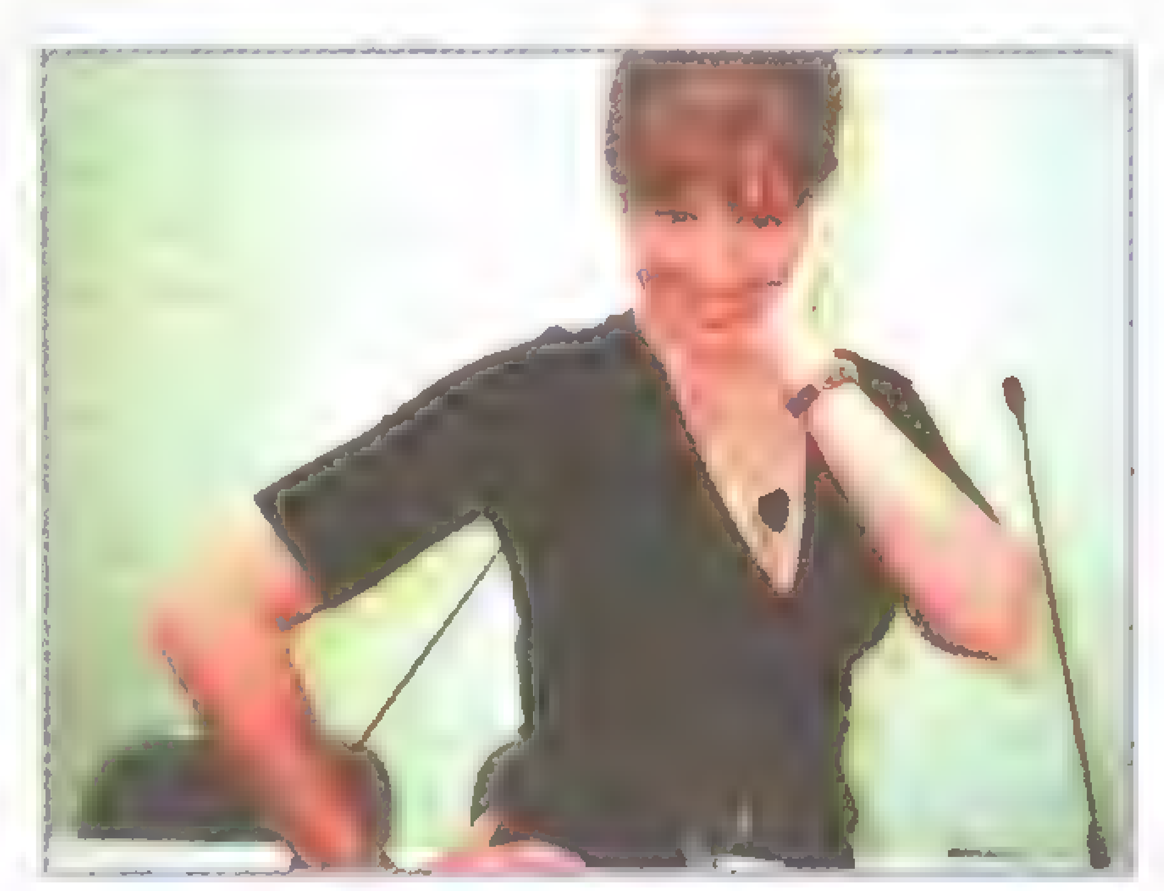
Толлман: *Я была готова к расставанию. «Вавилон-5» был столь замечательной частью моей жизни и столь многое произошло со мной за это время... В прошлом году я была совершенно не готова и безумно боялась даже мысли о том, что сериал закончится, так и не дав нам возможности сказать то, что мы хотим. Я очень хотела, чтобы Джо мог реализовать свой замысел. А теперь, когда я думаю, что мы получили возможность все завершить, что у него есть «Крестовый поход», я очень горда.*

Патрисия сказала это достаточно давно и даже не подозревала о том, какой трагической будет судьба нового сериала Стражинского. Однако и расставание с «Вавилоном-5» оказалось не столь спокойным и безоблачным. Многие актеры (в том числе и Брюс Бокслейтнер) сочли себя несколько обиженными тем, что в последний день съемок Стражинский так и не пришел попрощаться с ними и сказать несколько теплых слов (конечно, здесь следует учесть, что «последних дней» в «Вавилоне-5» было довольно много). То же самое произошло и с Патрисией.



Толлман: *Мой последний день на съемочной площадке был спокойным. Джон Флинн, истинный джентльмен, попросил всех поаплодировать мне – это его «торговая марка». В тот день я не видела ни одного из продюсеров. Уходя со съемочной площадки в последний раз, я обернулась и увидела чью-то фигуру – видимо, это был кто-то из персонала. Он помахал мне рукой, я помахала в ответ, и это все.*

Актеры не знали, пригласят их сниматься в «Крестовом походе» или нет, стоит им искать другие роли или нет, поэтому обстановка была довольно нервной. Наверное, теперь подобное отношение продюсеров можно объяснить: как рассказывал JMS, руководство TNT поначалу настаивало на том, чтобы «Крестовый поход» не имел ничего общего с «Вавилоном-5», и поэтому продюсеры не могли ничего обещать актерам, несмотря на определенное желание Стражинского приглашать их для съемок в новом сериале. Однако в то время все это выглядело более чем странно.



Впоследствии JMS пригласил Толлман сняться в эпизоде «Тропа печалей» – как он объяснил, речь шла о паре сцен, поэтому ей предложили оплату за день работы, хотя реально съемки заняли бы полдня. Примерно на таких же условиях в эпизоде «Каждую ночь мне снится дом» снялся Ричард Биггз (Франклин). Однако Патрисия отказалась сниматься, сочтя подобное предложение оскорбительным (она решила, что повторяется история с первым сезоном «Вавилона-5»). Из-за всей этой истории судьба Литы Александер оказалась неопределенной (точнее, мы знаем, что именно задумал Стражинский, но для большинства зрителей это осталось неизвестным, поскольку в эпизоде появился совершенно другой персонаж).

Однако, несмотря на все случившееся, Толлман очень хорошо отзывается о Стражинском и о сериале в своем послесловии к книге Энди Лейна «Babylon File, volume 2».

Толлман: *Чем дальше, тем с большей нежностью говорим о «Вавилоне-5». Надо только не вспоминать о контрактах или конце сериала. Я люблю замечательную съемочную группу, работать с которой было для меня большой честью. Сам Джо Стражинский совершенно уникален. Я никогда не видела продюсера или автора, который был бы столь предан своей команде. Он заботился о нас, а мы о нем. Лучшая вещь во Вселенной «Вавилона-5» – это Джо Стражинский. Его талант и энтузиазм превращают в работу над «Вавилоном-5» в сплошное удовольствие.*

Все было очень здорово, и мы рассказывали об этом всем. Мы создали великолепный сериал. Мне жаль, что существуют негативные моменты. Но ведь в семьях бывают проблемы, не так ли? Продюсеры сделали так, что актеры почувствовали себя ненужными и выброшенными, что мы не имеем никакого отношения к успеху сериала. Но все мы знаем, что это на самом деле не так. Это все просто бизнес. Только бизнес.

После «Вавилона-5» жизнь Патрисии круто изменилась. Если в начале ее работы над сериалом она говорила, что сын Джулиан и есть вся ее жизнь, то теперь рядом с ней любящий человек – Джеффри Уиллерт, исполнивший роль Коша. Вскоре после завершения съемок пятого сезона они объявили о своей помолвке, которая стала большим сюрпризом для всех поклонников. Свадьба была сыграна в августе прошлого года в Калифорнии, так что теперь можно смело утверждать, что Кош и Лита породнились – хотя и в реальной жизни.

Официальный фан-клуб Патрисии Толлман расположен по адресу: http://www.patriciatallman.com

НАШЕ ЗОКАЛО

ПО ПОВОДУ «РЕКИ ДУШ» И ПРОЧИХ СПИН-ОФФОВ

Не спорю, фильм местами занудный, с лучшими эпизодами сериала его не сравнить. Любителям жанра action его лучше вообще не смотреть. Но и «колыбельной» я бы его не назвала. Во всем есть свои хорошие стороны. Мне также понятен консерватизм многих поклонников «Вавилона-5», которые были очень разочарованы отсутствием в фильме своих любимых персонажей – Шеридана, Деленн, Г'Кара, Лондо, Ивановой. Ну, что же поделаешь – их там просто быть не может по хронологии! Кстати, о Локли. Я была бы гораздо больше раздражена, если бы она пыталась быть веселой и остроумной, как Иванова. Вот это было бы уже чересчур! Так называемое «занудство» и «никчемность» Элизабет Локли – это просто **другая** личность! Стражинский тем и примечателен, что никогда не пытается заменить какого-нибудь героя похожей личностью. Когда во втором сезоне место Синклера занял Шеридан, многие поклонники «Вавилона-5» были возмущены и считали (а многие и до сих пор так думают), что он и в подметки не годится первому командиру станции. JMS был мудр и поставил Шеридана в подобную ситуацию и среди собственных подчиненных. Как на него косился Гарибальди! И шеф службы безопасности (увы, бывший) так же будет относиться к Локли. Что поделаешь – консерватизм и подозрительность...

Не знаю, как проявит себя Локли в пятом сезоне, ибо чувствую, что не доживу до того благословенного дня, когда ТВ-6 соблаговолит показать «Вавилон-5» снова. Но в «Реке душ» она произвела на меня очень приятное впечатление. После ловца душ она была, пожалуй, самым интересным персонажем фильма, а вот мистер Гарибальди чуть не усыпил меня своим скучающим видом пресыщенного благами цивилизации «пахана» марсианской мафии.

В целом фильм получился несколько затянутый, я бы не стала делать его полуторачасовым, а уместила бы в стандартные рамки серии – 41 минуты...

«Река душ» достойна просмотра ради нескольких гениальных моментов: сцены с клинической смертью Локли, когда она попадает на Ралку (виртуально) и беседует с душами (вернее, с душой) одного из несчастных с этой планеты; сцены в голоборделе (где соединяются души супругов в виде голограмм – очень яркая и сильная, по крайней мере, для меня, иллюстрация того, что любовь переживет века) и всего, что связано с Шаг'тотами. Впечатление было немного смазано дебильной музыкой в конце фильма. Но это мелочи. Дубляж «Варуса» тоже добавил неприятного осадка, но по сравнению с пиратской версией это райская музыка...

Хотя на месте JMS'а я бы сняла вместо этого фильма «Грезить в Городе Печалей». По-моему, это получилось бы сильно. Судя по всему, это так и останется мечтой...

Собственно, «Третье пространство» тоже следовало бы немного сократить. Там присутствует всеми любимые Иванова, Шеридан, Деленн, но вряд ли это прибавило фильму привлекательности. Или, может, только за счет них он и держался?..

Ляпов там много. Но не буду касаться всех этих «лихих взрывов артефакта», «радиоуглеродных анализов» и прочего... Об этом и так сложено немало анекдотов. Попробую найти хорошие стороны, ибо легко критиковать, но гораздо труднее похвалить. Что мне понравилось больше всего?

Тема Литы и ворлонцев. Подозреваю, что только это и имело важность, а все остальное – лишь антураж. Спецэффекты? Да, их там много, они впечатляют. Но это не главное. Кстати, за что мне всегда нравился «Вавилон-5», так это за то, что спецэффекты в нем незаметны. Не фильм создан для спецэффектов, а они служат фильму. В последнее время многие забывают об этом. Надеюсь, с «Вавилоном-5» этого не произойдет...

«В начале». Гм... А вот этот фильм я бы, наоборот, сделала подлиннее. После просмотра сложилось ощущение, что JMS и Ко многое недосказали. Кое-что вызывает желание поиронизировать. Например, дипломатические переговоры землян и минбарцев при посредничестве нарнов. У меня возникла мысль, точнее, вопрос: есть ли на «Вавилоне-5» хоть один персонаж, не приложивший руки к Минбарской войне?! Куда ни посмотришь, все там были: и Лондо, и Г'Кар, и Франклин, и Шеридан, и... О, пусть это останется тайной. Не исключено, что все послы на станции, а также члены экипажа «Вавилона-5» были виновны в развязывании войны. Интересно, как бы Локли назвала этот синдром?.. Если развить ее теорию, то во время сражения Шеридана с «Черной звездой» минбарцев где-то поблизости находился мистер Гарибальди. Поэтому крейсер и взорвался. Надо выяснить этот факт... Припоминаю факты из хронологии, где говорилось, что мистер Гарибальди в то время находился в очередном запое...

Но, если оставить шутки, «В начале» – лучший из трех спин-оффов. Такое чувство, что попадаешь в легенду... А музыка Кристофера Франке – это нечто божественное! Этот фильм можно смотреть неоднократно без риска набить оскомину. Каждый раз находишь что-то новое, что ускользнуло при предыдущем просмотре. Дух сериала, основная идея в нем особенно сильны. В общем, классная вещь.

Вторая причина, из-за которой я пишу эти строки, – это рассказ Ирины Киреевой «За кулисами «Деконструкции заходящих звезд». Мне очень понравилось! Хотелось бы, чтобы ваш журнал и в дальнейшем печатал что-нибудь подобное. Я читала ее творение в книге «Место действия: «Вавилон-5» и тоже была в восторге. Не сомневаюсь, что у нее много подобных вещей в запасе.

Екатерина Гинина, Na'Toth

ПИСЬМА НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

Очень хорошо, что появилась новая рубрика «Наше Зокало». Единственное, что вызывает легкое недоумение, – отсутствие подписи под письмом неизвестной поклонницы «Вавилона-5», высказавшей свое мнение о «Реке душ». Или я не поняла принципа работы рубрики?

Причина, по которой отзыв был опубликован без подписи, заключается в том, что в письме автор не написала своего настоящего имени. Мы просим всех, кто присылает в редакцию свои материалы для публикации, обязательно указывать настоящую фамилию и имя (или хотя бы ник, но не слишком популярный – Сьюзан Ивановых в нашей стране теперь очень много).

Специально «Саньку из Москвы»

«Вавилон-5» – это сериал, показывающий один из вариантов развития будущего. Вселенная бесконечна, и считать, что человек один и не существует больше никакой разумной жизни, в огромной степени глупо. «Чушки-уроды» – пусть так, но кто знает, может, они считают себя самыми красивыми существами, и человек для них безобразнее обезьяны.

Странно, но в «Вавилоне-5» я не заметила ничего, относящегося к детскому возрасту. Если ты считаешь, что это «детсадовский фильм», тогда объясни, как дети из детского сада могут понять этот фильм, его глубокий философский подтекст?

Нет, «Санек», ты глубоко ошибаешься в своем суждении, а, может, по-твоему, человек – венец природы, а Земля – центр Вселенной?

Анжелика Худина

Смотрю сейчас на письмо некоего «Санька из Москвы»... А поточнее адреса он не написал?.. Он пишет, что ваш журнал угрохал кучу места на рубрику «Вавилон-5»... Хм... 5 страниц из 160-ти – это куча?! Помилуйте, братец!..

Конечно, мои слова не значат, что нельзя публиковать письма тех, кто ругает (или недоволен) рубрику о «Вавилоне-5», но пусть они сначала изучат то, что высмеивают и называют «детсадовским фильмом». «Врага надо знать в лицо» – есть такая поговорка... Ломать – не строить, ругать – не хвалить... Да смотрел ли он хоть раз этот сериал?

Екатерина Гинина

В этом письме сказано, что «Вавилон» – это для детей. Я хочу ответить так: если «Вавилон-5» – детская сказка, то что, по-Вашему, тогда компьютерные игры – игрушки для детей? Если так, то почему Вы – постоянный читатель «Игромании»?

Эдуард Савченко

STAR WARS
EPISODE II

Как полагает Rick McCallum, написание второго эпизода закончено Джорджем Лукасом аккурат наполовину: сентябрь должен стать рубежом, когда завершится первая часть и начнется вторая. Требуются ли Лукасу помощники для написания скрипта для «Star Wars: Episode Two»?

Ситуация с созданием сценария остается несколько двусмысленной. 17 сентября 1999 года в интервью журналу «Cinescape» под редакцией Steve'a Hockensmith'a писатель Frank Darabont (известный автор таких шедевров, как «The Shawshank Redemption» и «The Green Mile») положил конец упорным слухам, что он намерен сотрудничать с Джорджем Лукасом над сценарием ко второму эпизоду. По его мнению, его связи и отношения будут заключаться лишь в том, что он ознакомится с готовой сюжетной линией и позволит себе прокомментировать ее или проконтролировать, как происходит разбивка сюжетных кусков с точки зрения целесообразности и общей логики саги в целом. А во всем прочем сериал может смело обойтись и без него, заключил Darabont. Сценарист объяснил ситуацию следующим образом: он был связан прошлыми обязательствами, что потребовало его непременного активного участия в создании сюжета «The Phantom Menace». Джордж писал общий абрис, контуры, а также основные направления для первого эпизода. В конце концов он вошел во вкус и написал все сам. Несколько обескураженный Darabont поделился с Hockensmith'ом, что теперь необходимость в его услугах отпала. По его словам, это не очень больно его и обидело: действительно, кто может запретить Джорджу Лукасу делать то, что он хочет. Darabont добавил не без обиды, что понятия не имеет о том, как задумываются «Episode II» и «Episode III», хотя, естественно, ему хотелось бы знать чуть больше о проекте. Агент Darabont'a заявил, что им ничего не известно о принципиальной возможности возобновления сотрудничества с Лукасом.

Единственный, кто, возможно, примет участие в разработке сюжета (речь идет о втором и третьем эпизодах), так это Jonathan Hales. Впервые об этом робко заявила «London Daily Telegraph» еще в апреле девяносто восьмого года. После информацию подтвердило Entertainment Weekly. Именно с Hales'ом Дарабонт работал еще в период создания «Хроник молодого Индианы Джонса». Это была группа из семи человек, каждый из них принимал усердное участие в написании сюжетов серий, созданных Лукасом. Hales – один из них. По заявлению Дарабонта, Хэйлс является для него одним из самых дорогих людей, ко всему прочему, он чертовски хороший писатель. С детской непосредственностью Дарабонт сообщает, что у Лукаса характер хуже некуда, и Jon Hales в этом плане от него не отстает. Все, что он делает, он делает в лучшем виде. Потому у тех, кто знает их обоих, могут возникнуть вполне законные и обоснованные опасения: чем же закончится их сотрудничество? Но всегда стоит надеяться на лучшее. Hales от комментариев воздержался.

Комментаторы полагают, что Лукас намерен сам заниматься второй и третьей частями «Звездных войн». Как объяснил Лукас, у него вечно возникали серьезные проблемы. Дело в том, что он точно знает, чего хочет. Но если стараться объяснять свои задумки (даже понимающему слушателю), все равно он или не поймет или поймет по-своему. И это для Лукаса невыносимо. «Я не могу разъяснить такой личный проект кому-то другому, – заявил Джордж Лукас. – Гораздо проще сделать все самому». Заняться «Звездными войнами» значит ограничить себя девятью годами. И это единственное, что Лукас принимает сейчас всерьез.

В недавнем интервью «Entertainian website» актер Terence Stamp, выбранный на роль брутального героя, поделился своими впечатлениями о своей работе над первым эпизодом. На вопрос об опыте, которым он владел до встречи с Лукасом, Стэмп пояснил, что он обладал самым минимальным. Действительно минимальным. Три дня – три странички для работы. По мнению Теренса Стэмпа, Лукас не доверяет никому.

А тем более молодым актерам, с которыми предстоит работать. Он не позволяет им ознакомиться со сценарием, к тому же не ожидает от вас ничего хорошего. Natalie Portman, одна из наиболее молодых актрис, которая вызвала законное и обоснованное восхищение и своим обликом, и своей манерой игры, была отпущена Лукасом на целый день. Отдохнуть. Теренса просто поставили перед свершившимся фактом. Вместо актрисы был текст на бумаге, с которым Лукас и предложил вести репетицию. Стэмп очень сомневается о возможности своего возвращения во второй эпизод в качестве Chancellor Valorum. Он полагает, что скорее всего это невозможно, в противном случае, если бы в нем нуждались, то хоть поставили бы об этом в известность.

По заявлению Мак-Каллэма, Ian McDiarmid по-прежнему исполняет в саге роль Палпатина. Он еще не император, а только Sith Lord. Он также Darth Sidious.

Второй эпизод – это история любви между Анакином, которому двадцать лет (?) и Амидалой, которой двадцать четыре года (?). Подобная заявка – стремление сгладить очень большой возрастной разрыв между героями – не может не вызвать удивления.

Совершая рекламную поездку по Стране восходящего солнца, Джордж Лукас, обсуждая свою космическую сагу с представителями японской прессы, сделал несколько неожиданное заявление. Согласно комментариям японской газеты Tokyo's Mainichi, он сказал, что, возможно, для участия во втором эпизоде буду приглашены актеры из Японии. Создатель «Звездных войн» заявил, что предполагает расширить количество участников второго эпизода в частности за счет японцев.

По слухам, Лукас вообще намеревался создать оригинальную трилогию полностью с японскими актерами. Считается, что первоначально было задумано участие известнейшего и очень талантливого актера Toshiro Mifune в роли Оби-Вана Кеноби (то есть Оби-Вана в возрасте). Роли, которую в действительности получил Sir Alec Guinness. Тоширо хорошо известен не только как звезда национального значения, но и как значительный актер мирового кинематографа. Он сыграл в классических фильмах Куросавы, включая «Семь самураев». Тоширо вполне мог бы сыграть роль Obi-Wan Kenobi.

По мнению многих обозревателей, это заявление было ни чем иным, как рекламной уловкой. Ибо австралийские масс-медиа (в частности, Channel Ten) в свое время утверждали, что возможно участие австралийских актеров в «Звездных войнах». Только несколько недель раньше шла речь о возможности участия артистов из Down Under. Возможно, ехидно замечают комментаторы, Лукас решил создать японо-австралийский тандем.

Съемки нового сценария будут проходить в Турции, Италии, Португалии, а также добавлена еще Испания.

Причина, по которой была создана армия stormtrooper'ов, объясняется во втором эпизоде. Для императора было совершенно очевидно, что дроиды не могут быть настоящими воинами. (А для меня – пока нет.) Лукас предполагает дать полное и развернутое объяснение несостоятельности дроидов как воинов. И это повлекло за собой необходимость заполнения ниши – создание армии stormtrooper'ов.

Главная тема – что случилось с Анакином, как он окружил себя стеной лжи и обмана? Почему стал мучить людей и причинять им страдания? Вырисовывающаяся сейчас концепция фильма – это, в первую очередь, стремление поставить вопрос перед всеми зрителям, что можно и должно сделать, если подобное происходит в какой-то конкретной семье? Этот фильм

должен заинтересовать не только детей, но и взрослых, у которых уже есть свои дети и которые в любой момент могут встать перед проблемой превращения их доброго и невинного ребенка (таким, каким был юный Скайуокер) в рыцаря Мрака. Что происходит с теми, кто видит перемену в любимом человеке и не может ничего поделать? В фильме должна прозвучать и тема иной стороны – уходящего в Мрак. Решение это зачастую дается нелегко. Они тоже страдают и тоже ничего не могут поделать с обстоятельствами, которые оказываются сильнее их. Таким задумывается (во всяком случае, на настоящий момент) эмоциональный фон второго эпизода.

В многочисленных интервью Джордж Лукас заявляет, что атмосфера приквела будет становиться все мрачнее и безотраднее по мере развития сюжета. Не слишком ли сгущены краски во втором эпизоде? Не слишком ли мрачную историю нам собираются поведать? По мнению Лукаса, в такой трактовке нет ничего необычного. Мир, который нас окружает, сам изменился не в лучшую сторону. За последние десять лет мир изменился настолько, что сейчас современные дети живут совсем в иной системе ценностей, чем их сверстники раньше. Сейчас перед юными встают такие проблемы, о которых десять лет назад никто не мог и подумать. Как-то Лукас заметил, что между несколькими поколениями зрителей «Звездных войн» стоит непреодолимая преграда. Это другой мир. Для юности нет больше белого и черного, весь мир стал серым. А значит, все равно, кому ты поклоняешься, на какой стороне стоишь – светлой или черной. Разницы нет, везде одна однообразная уравнительная серость.

Во втором эпизоде речь пойдет непосредственно о балансе сил. Если хорошее и плохое перемешать, теряется истинный смысл и четкая ориентация, появляются сумерки души. В каждом из нас есть баланс этих сил. И главный пункт саги «Звездные войны» – баланс этих чувств, эмоций. Для каждого очень опасно нарушение справедливого равновесия. Опасно потерять его.

В «Призрачной угрозе» тема нарушения пропорций мировых начал получила свое обоснование. Один из членов Jedi Council уже знает, что Великое равновесие начало нарушаться. Пока это проявляется в каких-то крошечных, незаметных перекосах. Но процесс, раз начавшись, не может просто остановиться. Он должен пройти все фазы своего развития. Трещина уже имеет место, и монолит скоро будет расколот. Но кто утверждает, что это фатально? Да, ныне равновесие охраняют светлые силы. После долгих и мучительных перемен баланс вновь будет восстановлен в будущем. Однако на сей раз об этом позаботятся темные силы.

Трагическая ошибка Оби-Ван Кеноби на самом деле не является таковой. Совершенно очевидно, что именно этот выбор положил начало всему. Это опасное решение, которое изменило судьбу всей галактики. «Phantom Menace» апеллирует к темной стороне универсума. Анакин становится силой, которая, переметнувшись на сторону зла, нарушила равновесие в Галактике. Анакин становится ужасом и проклятьем светлых сил. Однако Darth Vader – это также Анакин. Это две стороны одного и того же. Начало и конец круга. Выходит, в конечном счете Qui-Gon оказался прав. Анакин и есть тот избранный, который должен сокрушить силы зла. Именно он, принеся себя в жертву, способствует сокрушению темного царства.

Самым сложным было создать историю, которая могла бы быть логической связкой между прошлыми сериями, где рассказано о будущем героев, и предысторией. Это порой составляло серьезную проблему. Лукас хотел создать одно большое полотно, состоящее из шести фильмов. Однако для каждого фильма надо было создать единый эмоциональный фон и визуальный стиль и ряд, что заняло много времени и сил.

Джордж Лукас категорически опроверг предположение, что его отец является в какой-то степени прообразом, натолкнувшим его на мысль использовать символическую линию противоборства отца и сына. Это был очень сильный и хороший человек, которого невозможно сравнивать с Вейдером. В фильмах показана тесная связь того, что происходит в безопасном месте, которое мы именуем своим домом, и огромным окружающим миром, полном трагических и невосполнимых перемен.

Каждое произведение искусства находит свое место в том или ином обществе. Джордж Лукас изучал культурную антропологию и любит историю. Эти две его привязанности отражены во всех фильмах. Прошло шестнадцать лет со времени «Возвращения Джедая». За это время человеческое общество совершило новый виток своей истории. Создавая приквел, автор старался учитывать самые разные аспекты и тенденции в развитии общественной жизни.

Джордж Лукас родился в небольшом спокойном местечке, у него было прекрасное детство. Но ему всегда хотелось найти себя в огромном мире, что он и сделал, поступив в кинематографический колледж. После успешного окончания Лукас не смог получить работу. Потому ему пришлось организовать собственное дело. Сначала не все шло хорошо, но, как ныне полагает Джордж, в рамках Голливуда ему бы никогда не удалось создать ничего значительного.

Он много работал и изучал ситуацию перед созданием «New Hope». Правда, он никак не ожидал, что фильм станет хитом. После 1977 года фильмы приняли более личный характер. Что Лукасу пришлось сделать, так это переписать старые мифологические сюжеты, линии и истории и поместить в современную обстановку. Старые мудрости получили новое звучание. Мифы живы до сих пор. Они вечны.

Сага начинается словами «A long time ago, in a galaxy far, far away...». Эта фраза вошла в культурную жизнь общества. Изучение Лукасом мифологии оказало сильное влияние на все его мировоззрение. Он задумал создать современный миф – шаг вперед по сравнению жанром вестерна. Вестерны основаны на колоссальном мифологическом материале. Но в настоящее время требуются иные мифы, иные темы. Вестерн изжил себя. Требовался миф, повествующий о ценностях, близких миллионам людей. В условиях технической революции, прогресса требуются мифы так же, как и на заре цивилизации. «Звездные войны» нельзя считать понятными только американской аудитории, это не только явление внутри страны, не имеющей своей мифологической системы. Миф позволяет помочь понять историю наших предков и наше настоящее.

Очень долгий перерыв между частями Лукас объясняет тем, что ожидал технологии, которая была бы способна воплотить все его фантазии. Кроме того, работа продюсера, экспансия ILM и строительство LucasArts не давали возможности полностью погрузиться в творческий процесс продолжения саги. За свою карьеру Лукас сделал много других фильмов.

«Я очень люблю «Звездные войны», но теперь уж слишком стар даже для третьих. И не надо забывать, что «Звездные войны» – это далеко не вся моя жизнь», – заявил в одном интервью Джордж Лукас.

Уже известно, какая мощная техническая база была задействована в первом эпизоде. Возможно ли, что во втором эпизоде предстоит увидеть нечто более грандиозное? Спецэффектов станет примерно на тридцать-сорок процентов больше, как заявил McCallum. Однако если для создания второго эпизода техника «созрела», то для третьего она еще явно не на столь высоком уровне, какого от нее требует Джордж Лукас. McCallum сообщил, что второй и третий эпизоды задумывались как следующие один за другим без особого временного перерыва. Но когда стало известно, что непосредственно предполагает сделать Лукас во втором эпизоде, то было ясно: лучше попытаться спрессовать их в один фильм и позволить дождаться своего времени. Ибо за несколько лет технологическая база для спецэффектов станет такой мошной, что даже, возможно, позволит Джорджу Лукасу снять третий эпизод именно так, как он хочет. Работа над третьим эпизодом начнется, по всей вероятности, в 2003 году. Сразу же после выхода «Episode Two» в 2002-м.

Warrior Princess

– 1999 –
ВЫБЕРИ ЛУЧШУЮ ИГРУ ГОДА!

Неумолимо приближается конец года, заставляя нас вспомнить все то хорошее, что в нем было. Улицы и магазинчики принаряжаются, чтобы достойно встретить новогодние праздники. Как обычно, перед приходом Деда Мороза, Санта-Клауса и младенца Христа, чье Рождество также выпадает на эти дни, нам всем предстоит интересное и ответственное мероприятие. А именно – **ВЫБОР ИГРЫ ГОДА**.

Многие люди наивно полагают, что с приходом 2000 года начнется новое тысячелетие, но мы-то с тобой знаем, что это глобальное заблуждение и третье тысячелетие начнется никак не раньше 2001-го. А потому особая помпа и торжественность, которая наблюдается сейчас во многих изданиях, мягко говоря, преждевременна. Ну а раз следующее тысячелетие еще не настало, то мы решили не лезть в дебри супер-пупер-мега-хит-парадов, а организовать старый добрый опрос мнений наших уважаемых читателей. По не менее старой и, несомненно, доброй традиции, все принявшие участие в опросе автоматически становятся **УЧАСТНИКАМИ РОЗЫГРЫША ПРИЗОВ**. Обрати также внимание, что в розыгрыше участвуют и все высланные **регистрационные карточки игр компании «Бука»**. Результаты выборов игры года и **НОВОГОДНЕЙ ЛОТЕРЕИ** читай в ближайших номерах.

Твоя задача, как всегда, предельно проста, но чрезвычайно ответственна. Выбери игру, которую считаешь **ЛУЧШЕЙ** в своем жанре. Если в предложенном перечне не оказалось твоей любимой игры, впиши ее на нижнюю строчку, и тогда она тоже сможет принять участие в голосовании!

3D-Action

Смерть – расходный материал, свободно распределяемый между гибельными тварями, ввергнувшимися в мир из бездн небытия, тления и прочего полураспада. Убей. Сожги. Порви. Потопи в крови. Твой лозунг – насилие ради жизни, твои методы – смерть!!!

Aliens vs. Predator............Soft Club/Electronic Arts/Fox
Delta Force 2 ....Electronic Arts/Novalogic
Descent 3..Interplay/Parallax
Drakan..............................Soft Club/Psygnosis/Surreal
Hidden&Dangerous ....Take 2/Illusion
Indiana Jones ....Activision/LucasArts
Kingpin ....Interplay/Xatrix
Legacy of Kain ....Eidos/Crystal Dynamix
Nocturne..................................Take 2/Terminal Reality
Omikron....................................Eidos/Quantic Dreams
Outcast..Infogrames/Appeal
Phantom Menace ....Activision/LucasArts
Quake III: Arena ....Activision/id Software
Redline....................Soft Club/Electronic Arts/Accolade
Rogue Spear..............................Red Storm/Red Storm
Spec Ops 2 ....Ripcord/Zombie
Unreal Tournament ....Soft Club/GT/Epic
Wheel of Time.............................Soft Club/GT/Legend
....
... .

Action/Arcade

Действие. Клокочущее, ревущее, вихрящееся смерчем движения, и покой есть не более чем форма движения, и винтовка перезаряжается раньше, чем успевает отгреметь выстрел, и душа отлетает раньше, чем рухнет искореженное тело врага... покоя не существует!

Excessive Speed/Не тормози ....
................................1C/Snowball/Iridon/Chaos Works
Expendable ....Rage/Rage
Gromada...«Бука»/Gromada
GTA 2/Беспредел..........................«Бука»/Take 2/DMA
Sinistar: Unleashed ....THQ/Game FX
Tanktics.................. ....Gremlin/DMA
TrickStyle. . ...Acclaim/Criterion
Wild Metal Country ....Gremlin/DMA
....
....

Реалтаймовые стратегии

Калейдоскоп. Фабрики, рождающие плюющиеся огнем металлические армады, наползающие одна на другую и превращающиеся в шипящее плавящимся металлом месиво. Мечи и стрелы. Пули и снаряды. Траншеи мысли, крючья пальцев... и агония загнанной мышки.

Аллоды II 1C/Nival
Ацтеки ....NMG
Орда ....«Бука»/7 BitLabs
Age of Empires 2 ....Microsoft/Ensemble
C&C: Tiberian Sun ..Soft Club/Electronic Arts/Westwood
Dungeon Keeper 2......Soft Club/Electronic Arts/Bullfrog
HomeWorld...Sierra/Relic
Seven Kingdoms II................................Ubi Soft/Enlight
Shadow Company....................Ubi Soft/Sinister Games
Total Annihilation: Kingdoms ....Soft Club/GT/Cavedog
Warzone 2100.......................................Eidos/Pumpkin
....
....

Походовые стратегии

Неторопливость. Монолитность глобальных баталий. Реки текущих по дорогам армий. Безнадежный штурм крепостной твердыни. Интриги послов и подлость лазутчиков. Нож в спину и мешок золота за несколько гнилых бревен. Побеждает разум.

Age of Wonders...Take 2/Epic
Alpha Centauri.............................Electronic Arts/Firaxis
Civilization: Call to Power ....Activision
Civilization: Test of Time ....Hasbro/MicroProse
Disciples: Sacred Lands..........Strategy Fist/Strategy Fist
Gorky 17/Горький-17...1C/Snowball/Monolith/Metropolis
Heroes of Might and Magic III
/ Герои Меча и Магии III ....«Бука»/3DO/NWC
Jagged Alliance 2: Агония Власти.........«Бука»/Sir-Tech
Panzer General 3D Assault ....SSI/Mindscape
Warhammer 40K: Rites of War.............SSI/DreamForge
....
. ...

Квесты (Адвентюры)

Сказочные страны, таинственные персонажи, прекрасные пейзажи... и головоломки, выбивающие искры из мозгов и слезы бессилия из глаз. Пойди туда – не знаю куда, и принеси мне то, что зовется настоящим приключением!

Остров Драконов.............................. ....NMG
Петька и Василий Иванович 2..................«Бука»/SKIF
Провинциальный игрок....«Акелла»/Gershwin Research
Atlantis 2/Атлантида 2............................1C/Nival/Cryo
Beavis & Butt-head Do U ....GT/Illusions
Discworld: Noir.................. . ...GT/Perfect
Gabriel Knight 3 ....Sierra
Liath ....Project 2/«Амбер»
....
....

RPG

Крутей! Золотой доспех +15 к каждому атрибуту и мечущий молнии посох. Крутей!! Они сильны, пока ты слабый. Их ряды множатся, их силы растут, но и ты не стоишь на месте. Крутей!!! Команда. Прокачка. Скажите, почем нынче уши гоблина? Крутей...

Князь 1C
Darkstone .... .Soft Club/Take 2/Delphine
Lands of Lore 3 ....Soft Club/Electronic Arts/Westwood
Might and Magic 7 ....3DO/NWC
Planescape Tournament ....Interplay/Black Isle
Revenant..Eidos/Cinematix
System Shock 2...Soft Club/Electronic Arts/Looking Glass
....
... .

Автосимуляторы

Скорость! Газ до упора, ошметья плавленой резины на асфальте трассы, сверкающий новизной и вскоре измятый столкновением бок машина противника... как тебе объятья бордюра, приятель? Сгорающее горючее. Зашкаливший спидометр. Скорость.

Driver............. ... .Soft Club/GT/Reflections
GP 500 . . ..Hasbro/Melbourne House
Midtown Madness................................Microsoft/Angel
NASCAR Racing 3 ....Sierra/Papyrus
NASCAR Revolution ....Electronic Arts/EA Sports
Need for Speed: High Stakes....Soft Club/Electronic Arts
Official Formula 1 Racing.........................Eidos/Lankhor
Re-Volt...Acclaim/Iguana
Sport Cars GT ....Electronic Arts/Image Space
Star Wars: Racer............................Activision/LucasArts
Superbike World Championship ..Electronic Arts/Milestone
Test Drive 6..................................Infogrames/Accolade
Test Drive: Off-Road 3..................Infogrames/Accolade
TOCA 2 Touring Cars................................Codemasters
....
....
....

Военные симуляторы

И содрогнется земля, и вспенится гладь моря. Технология разрушения во славе величия и великолепия. Чудовищные машины, вскормленные человечеством, царящие на водных и земных просторах. Научись повелевать стихией механики!

Armored Fist 3 ....Electronic Arts/Novalogic
Fighting Steel...SSI/Mindscape
Jane's Fleet Command...............Electronic Arts/ Jane's
Panzer Elite ....Psygnosis
Silent Hunter 2......................................SSI/Mindscape
....
....

Авиасимуляторы

Власть небес. Показания дисплеев, данные о погодных условиях, координаты целей, краткий воздушный бой, атака на ползущую по ущелью танковую ко-

лонну, адские всполохи разрывов зенитных снарядов... Небеса охраняют того, кто им предан.
F22 Lighting 3 ....Electronic Arts/Novalogic
Fighter Squadron ....Activision
Flanker 2.0 ....Mindscape/Eagle Dynamics
Flight Simulator 2000 ....Microsoft
Flight Unlimited 3 ..Soft Club/Electronic Arts/Looking Glass
Fly!..Take 2/Terminal Reality
MiG Alley ....Empire/Rowan
Nations: Fighter Command...........................Psygnosis
US Air Forces...............Soft Club/Electronic Arts/Jane's
....
....

Sci-Fi симуляторы

Будущее наступило. Оно вторглось в привычный мир, несомое на крыльях звездолетов, шагающее на плечах многометровых роботов. Прежние технологии остались позади, и вечная машина войны выбрала новых фаворитов. Поклоняйся им.
Descent: FreeSpace 2........................Interplay/Volition
Heavy Gear 2 ....Activision
MechWarrior 3 ....Hasbro/Zipper
StarSiege ....Sierra/Dynamix
X – Beyond the Frontier ....THQ/Egosoft
X-Wing Alliance.............................Activision/LucasArts
....
....

Спорт

Динамика. Шайба, вонзающаяся в ворота, и мяч, всплескивающий баскетбольную сетку. Касание. Удар. Гол – и одним выпадает счастье, а другим горечь поражения. Все относительно и преходяще. Неизменна и вечна лишь бешеная динамика. Динамика победы.
Championship Manager 3 ....Eidos
FIFA 2000 ....Soft Club/Electronic Arts/EA Sports
NBA Inside Drive 2000...................................Microsoft
NBA Live 2000 ....Soft Club/Electronic Arts/EA Sports
NFL Fever 2000 ....Microsoft
NHL 2000 ....Soft Club/Electronic Arts/EA Sports
Total Soccer 2000/Футбол! 1C/Snowball/Iridon
....
....

ЛУЧШАЯ ИГРА 1999 ГОДА

Нынешний год богат классными и действительно потрясающими играми. Многие достойны внимания и почета. Однако Лучшей Игрой 1999 Года станет лишь одна из них. Какая? Это предстоит решить тебе.

Итак, Лучшей Игрой 1999 года становится...
....
....
....

НОМИНАЦИИ

Ну что ж, осталась самая малость. Посмотреть и решить, в каких именно номинациях любимые игры могут называться лучшими. Согласись, недостаточно выделить фаворитов жанра, не отметив превосходной графики или захватывающего мультиплейера других игр. Решай, кто достоин получить признание, а кто – сочувствующие взгляды!

Самая технологичная игра

Descent 3..Interplay/Outrage
Descent: FreeSpace 2........................Interplay/Volition
Expendable..Rage
Flanker 2.0 ....Mindscape/Eagle Dynamics
Gabriel Knight 3 ....Sierra
Heavy Gear 2 ....Activision
HomeWorld..Sierra/Relic
NBA Live 2000 ....Soft Club/Electronic Arts/EA Sports
Need for Speed: High Stakes....Soft Club/Electronic Arts
Nocturne..................................Take 2/Terminal Reality
Outcast...Infogrames/Appeal
Quake III: Arena ....Activision/Id
TrickStyle..Acclaim/Criterion
Unreal Tournament ....Soft Club/GT/Epic
....
....

Самая оригинальная игра

Провинциальный игрок...«Акелла»/Gershwin Research
Aliens vs. Predator............Soft Club/Electronic Arts/Fox
Braveheart ....Eidos/Red Lemon
Force 21 ....Red Storm
Jagged Alliance 2: Агония Власти.........«Бука»/Sir-Tech
Omikron....................................Eidos/Quantic Dreams
Tanktics ....Interplay/Gremlin
Wild Metal Country ....Gremlin/DMA
....
....

Самый лучший сюжет

Князь 1С
Atlantis 2/Атлантида 2...........................1C/Nival/Cryo
Beavis & Butt-head Do U ....GT/Illusions
C&C: Tiberian Sun....Soft Club/Electronic Arts/Westwood
Gabriel Knight 3 ....Sierra
Heroes of Might and Magic III
/Герои Меча и Магии III ....«Бука»/3DO/NWC
HomeWorld..Sierra/Relic
Jagged Alliance 2: Агония Власти.........«Бука»/Sir-Tech
Kingpin ....Interplay/Xatrix
Legacy of Kain ....Eidos/Crystal Dynamix
Omikron....................................Eidos/Quantic Dreams
Outcast...Infogrames/Appeal
Shadowman ....Acclaim/Iguana
System Shock 2...Soft Club/Electronic Arts/Looking Glass
....
....

Самая кровавая игра

Aliens vs. Predator............Soft Club/Electronic Arts/Fox
Dungeon Keeper 2......Soft Club/Electronic Arts/Bullfrog
GTA 2/Беспредел..........................«Бука»/Take 2/DMA
Kingpin ....Interplay/Xatrix
Quake III: Arena ....Activision/id Software
Redline....................Soft Club/Electronic Arts/Accolade
Unreal Tournament ....Soft Club/GT/Epic
....
....

Лучшая многопользовательская игра

Аллоды II 1C/Nival
Орда ....«Бука»/7 BitLabs
Age of Empires 2 ....Microsoft/Ensemble
C&C: Tiberian Sun....Soft Club/Electronic Arts/Westwood
FIFA 2000 ....Soft Club/Electronic Arts/EA Sports
Heroes of Might and Magic III
/Герои Меча и Магии III ....«Бука»/3DO/NWC
HomeWorld..Sierra/Relic
MechWarrior 3 ....Hasbro/Zipper
Need for Speed: High Stakes....Soft Club/Electronic Arts
Quake III: Arena..Activision/id
Re-Volt...Acclaim/Iguana
Unreal Tournament ....Soft Club/GT/Epic
....
....

Лучшая игра, в которую никто не играл

Championship Manager 3 ....Eidos
Chessmaster 7000...............................SSI/Mindscape
Delta Force 2 ....Electronic Arts/Novalogic
Flight Simulator 2000 ....Microsoft
Imperialism II ....SSI/Frog City
Link LS 2000...............................Microsoft/Access
NASCAR Racing 3 ....Sierra/Papyrus
Seven Kingdoms II.................................Ubi Soft/Enlight
Sport Cars GT ....Electronic Arts/Image Space
Star Trek: Birth of the Federation ......Hasbro/MicroProse
Star Trek: Starfleet Command ....Interplay/Quicksilver
Superbike World Championship ..Electronic Arts/Milestone
....
....

Самое большое разочарование

C&C: Tiberian Sun....Soft Club/Electronic Arts/Westwood
Civilization: Test of Time ....Hasbro/MicroProse
Heroes of Might and Magic III
/Герои Меча и Магии III ....«Бука»/3DO/NWC
Panzer General 3D Assault ....SSI/Mindscape
Prince of Persia 3D ....Soft Club/Red Orb/Broderbund
Septerra Core ....Monolith/Topware
Seven Kingdoms II.................................Ubi Soft/Enlight
Spec Ops 2 ....Ripcord/Zombie
StarSiege ....Sierra/Dynamix
X-Wing Alliance.............................Activision/LucasArts
....
....

Лучшая российская игра

Аллоды II 1C/Nival
Ацтеки ....NMG
Князь 1С
Орда ....«Бука»/7 BitLabs
Остров Драконов ....NMG
Петька и Василий Иванович 2..................«Бука»/SKIF
Провинциальный игрок....«Акелла»/Gershwin Research
Русская Рулетка 2................................«Бука»/Logos
Flanker 2.0 ....Mindscape/Eagle Dynamics
Gromada..«Бука»/Gromada
Liath ....Project 2/«Амбер»
....
....

Лучшая локализация

Атлантида 2..1C/Nival/Cryo
Не тормози ....1C/Snowball/Iridon/Chaos Works
Горкий-17 ....1C/Snowball/Monolith/Metropolis
Беспредел ....«Бука»/Take 2/DMA
Герои Меча и Магии III ....«Бука»/3DO/NWC
Агония Власти ....«Бука»/Sir-Tech
Шизариум...................NMG/ASC Games/DreamForge
Футбол!.........................1C/Snowball/Iridon/Live Media
....
....

Фамилия, имя, отчество
....
....
....

Адрес ....
....
....
....

Возраст ....

Есть ли доступ в Интернет ....

Приходит новый русский в контору, торгующую компами, и говорит:

– Я тут у вас вчера компьютер купил, так?

Продавец: – Так.

НР: – И там на нем спереди буквы горят, LO, так?

П: – Ну, так.

НР: – А если на кнопочку нажать, то другие буквы загораются – HI, так?

П: – Ну да, все правильно, а в чем дело-то?

НР: – А вот кто здесь у нас «LOHI», мы сейчас и будем разбираться...

* * *

«Привет, я компьютор купил, но у меня ничего нет. Слушай, дай мне какие-то диски с играми, а то я уже хочу начать работать».

* * *

Однажды некий сисадмин построил себе дом, в котором было множество дверей, но большинство из них были забиты досками. Когда гости спрашивали его, почему он это сделал, он хитро отвечал: «дык, firewall!» и загадочно подмигивал.

* * *

Однажды тот же молодой сисадмин познакомился с веб-дизайнершей. По привычке он сразу же спросил, какой у нее ip-адрес, но услышав, что ip-адрес у нее динамический, тут же потерял к ней всякий интерес.

– Мне не нравятся девушки легкого поведения, – объяснял он потом своим друзьям.

* * *

Однажды молодой сисадмин, открыв свой почтовый ящик, нашел там повестку в военкомат.

– Опять этот спам, – прорычал он, нервно разрывая ее в клочья.

* * *

...Билл Гейтс предложил погасить половину государственного долга США при условии, что страна будет переименована в MS USA...

* * *

Объявление в Интернет: «В связи с деноминацией счетчики на всех сайтах сокращаются на 3 нуля!»

* * *

2025-й год, детсад, мальчик спрашивает у девочки:

– А в каком чате твои родители познакомились?

* * *

Сисадмин: «Ну и пусть говорят, что использовать в качестве пароля имя своего кота – дурной тон! RrgTt_fX32!b%, кыс-кыс-кыс...»

* * *

Вы знаете, КАК ВЗЛОМАТЬ БАНКОМАТ? Очень просто! Берете ноутбук и кувалду. Подходите к банкомату, разбиваете его кувалдой вдребезги, забираете деньги и сваливаете. Зачем тогда брать ноутбук, спросите вы? Отвечаю: какой же вы хакер без ноутбука...

* * *

Ваша мультикарта бита!

* * *

– Любите ли вы Windows??

– Нет, но сам процесс...

* * *

Электронная коммерция.

– Я слышал, ваше дело приносит хорошие деньги? Чем же вы занимаетесь?

– Открыли виртуальную гостиницу в сети.

– Гостиницу??? Так в ней же нельзя ни жить, ни спать, ни есть. За что же тогда брать деньги?

– За вход и выход.

* * *

Мы с другом поставили Windows' 2000... И тормознули крутейший Pentium III-600.

* * *

Программиста спрашивают:

– Как вам удалось так быстро выучить английский язык?!!

– Да, ерунда какая. Они там почти все слова из C++ взяли.

* * *

Программист рассказывает:

– Вчера книгу читал, там у мужика на спине кулер был.

* * *

Идет программист по улице, на голову ему падает кирпич. «Тетрис», – подумал программист.

* * *

– Да, я знаю, без SIMM'ов машина плохо работать будет.

* * *

– 15 GoldStar есть?

– Да, есть, одна штука осталась.

– А выбрать можно?

* * *

– У вас есть порошок для сканера?

* * *

– А джойстик через мышь подключается?

* * *

– У меня проблема на стыке между материнской платой и памятью.

* * *

– Я купил у вас Sound Blaster и два месяца не могу понять: почему он не поет?

– А вы колонки в какое гнездо включили?

– Вы же мне не сказали, что нужно купить еще и колонки!

* * *

– У меня мозгов нет, что вы посоветуете купить?

* * *

– Видите, на экране видны витки отклоняющей системы кинескопа!

* * *

– Я у вас сегодня машину купил, и вот у меня проблема появилась.

– Какая?

– Она не разговаривает!

* * *

– Алле! А сколько стоит машина вот такой конфигурации: Pentium-100, 8 МБ памяти, жесткий диск 850 МБ, флоппи-дисковод, ну, примерно, на дюйма 3 этак с половиной?..

* * *

– На какое расстояние подключается ваш модем?

– Как это?

– Ну, в Internet попадет?

* * *

Про эргономичную клавиатуру, состоящую из двух «половинок»:

– Хорошая, наверное, клавиатура? На двоих!

* * *

– Какой монитор лучше – «Samsung» или «GoldStar»?

– «Samsung»

– Ну тогда нам к нему клавиатуру и блок питания!

– Как это? Так может, вам компьютер нужен?

– А что, он тоже нужен?.. Да?.. Ну тогда все вместе!

* * *

Вентилятор нужен, чтобы засасывать комаров через дисковод...

* * *

По площади у мэрии по кругу ходит ФИДОшник с плакатом: «ПовРемеНка mU$T DiE!!! (exept 520-6940)». У него спрашивают:

– Что такое 520-6940?

Фидошник:

– Это номер соседки на спаренном телефоне.

* * *

– Не засоряйте эху, плз! – попросил экскурсовод веселых туристов, кричащих в Великий Каньон.

* * *

Новый руский пришел в компьютерную фирму – надо к Интернету подключиться. Ему продали компьютер, модем и пр. и говорят, мол, как все установите, звоните провайдеру, и все...

На следующий день в фирму влавливается НР и куча головорезов:

– Где тут провайдер???

– А в чем дело? (испуганно)

– Да мы с братвой все сделали, звоним этой падле, провайдеру, а он: «Шшшшш-ссс-сщ-щщщщ...»

* * *

Однажды некий бородатый сисадмин, сидя дома на больничном, занимался чтением какой-то полуметровой доки. К нему подошел его сын-первоклассник и спросил:

– Папа, а как устроен телевизор?

– RTFM! – отмахнулся сисадмин.

Дитя вздохнуло и привычно поинтересовалось:

– Ман что?

* * *

Однажды молодому сисадмину приснились daemons: они атаковали его со всех сторон, а тот отбивался от них табуреткой, на которой почему-то было написано «kill -9». Daemons падали и поднимались, падали и поднимались, снова падали и снова поднимались. Когда сисадмин проснулся на рассвете в холодном поту, он решил не появляться в этот день на работе, а сходить в церковь... он так бы и поступил, если бы знал url.

* * *

ОБЪЯВЛЕНИЕ

Товарищи саперы! В последнее воскресенье октября не забудьте перевести часовые мины на час назад.

* * *

Больной приходит к врачу.

Врач:

– На что жалуетесь?

– Сильная боль в желудке.

– А что вы ели на завтрак?

– «Баунти».

– А-а-а, ну тогда в рай, в рай!

* * *

Утро в горах. Два чабана за завтраком...

– Гляди, Вано, альпинист полетел! Еще один... У них там гнездо, что ли?

fido7.kiev.anekdot

fido7.ru.anekdot.digest

Привет всем, кто в данный момент времени читает «Игроманию»! Двойной привет тем, кто читает нас постоянно, а тем кто не забывает писать нам (мне) письма, особый тройной привет с воздушным поцелуйчиком. Приблизительно вот такой: «Привет, привет, привет! Чмок!»

Как водится, за последний месяц у нас произошло много всего необычного и занимательного. Причем на этот раз особенно много. Ежедневно в редакции дым коромыслом, и отнюдь не из-за подготовки к предстоящему Новому году. Мы меняемся, и меняемся весьма активно. Можно даже сказать, что сейчас ты видишь перед собой последний привычный номер «Игромании». Через месяц (а это значит, уже в следующем году!) мы будем совершенно иными. Готовься, вооружайся и копи деньги. О чем речь? Просто мы тут подумали, что в стране, кроме «Игромании», нет нормального практического журнала для читателя. Да, игровых журналов вроде бы немало, но они большей частью состоят из теоретических разглагольствований по вышедшим и не вышедшим играм. Все с упоением рассуждают, какая игра лучше и почему, ставят рейтинги, пишут многостраничные рекомендации для общего развития. Вроде круто. А присмотришься получше, и задаешься вопросом: так не проще ли поставить рейтинг, в нескольких словах объяснить суть игры, а дальше каждый сам решит, хочет он в эту игру играть или не хочет? Ведь читателям чаще всего что нужно знать? Покупать игру или нет, где взять нужные утилиты, интересные демки. А еще как пройти игру, где можно достать для нее новые уровни или патчи и как взломать ее так, чтоб разработчик родной потом не узнал!

Мы всегда были единственным практическим журналом у нас в стране, но сейчас решили, что достигнутого мало. Со следующего номера журнал будет обновлен, перестроен, переделан и перекроен. Появится масса новых рубрик, изменится дизайн (снова), вообще очень много всего переменится. Ну да не буду раньше времени ничего говорить и загадывать – вот выйдет следующий номер, тогда сами все и увидите! :-)



Теперь о насущном – о тех письмах, которые были написаны по мотивам прошлого номера. Начну с неприятного. На этой неделе мне довольно сильно испортили настроение. Впрочем, что я буду рассказывать – читайте сами.

Привет, «Игромания»!

Пишу вам по той причине, что адреса мейлов из отдела писем берутся для рассылки троянов. Сегодня 21 ноября 1999 года получил письмо с приаттаченным файлом. Содержание письма: «Привет, Алекс, я узнал о тебе из замечательного журнала ИГРОМАНИЯ. Мы собираем людей таких же, как и ты. Нас уже 9 человек. Мы называем себя «ИГРО – МАНЬЯКИ». Мы помогаем людям с прохождением различных игр, в том числе и квестов. Мы хотели бы видеть тебя в нашей компании. Если ты согласен, то заполни, пожалуйста, анкету в формате WORD и отошли её мне на dataforce@mtu-net.ru». Прикреплённые данные: «Анкета.doc .exe» (application/x-msdownload)».

Ладно, если это придет какому-то опытному сетевику, он человек битый! У него на этот счёт свои методы! Вот. А если новичку?! Это не смешно. По сей причине в начале раздела, если не трудно, пишите какое-нибудь предупреждение типа «Будьте бдительны... и т. д.». И я думаю, что вам будут благодарны многие люди. Также обращаюсь к юзерам (новичкам). Будьте аккуратны! Все, кто не согласен со мной, могут писать на astapsky@mail.ru

Александр

Я рассержена, я, можно сказать, в бешенстве! Такой подставы никто не ожидал. И не только я – вся редакция просто возмущена тем, что какие-то... (язык не поворачивается их людьми назвать) пользовались именем «Игромании» для гнусного и банального воровства. Как следствие, на некоторое время мы прекращаем публикацию адресов для переписки. Надеюсь, читатели поймут нас – это мера вынужденная, но, увы, необходимая. И, конечно, мы призываем вас к бдительности и аккуратности, как велел нам Александр. Враг не спит, и ему позарез нужен твой аккаунт!

Helo, Igromania!!!! А в частности – Катя!!!

Прочитав ноябрьский выпуск журнала, я не смог устоять перед твоими многочисленными просьбами и, как видишь, решил написать о всех достоинствах и, по моему мнению, недоработках. Постараюсь изложить всё вкратце:

1) Как ни меняй журнал, хуже он всё равно не станет. Ведь главное – это смысл излагаемого (во как закрутил).

2) Хорошая идея – поместить фотографии авторов статей. Про человека многое можно сказать, судя по его внешности.

3) С каждым разом КД становится всё лучше и лучше. Только вот зачем вы уже 4-й или 5-й номер подряд в рубрику «Статьи» кладёте прохождение Fallout'а, шестого Might&Magic'а, Unreal'а и т. п. старьё? По-моему, в эти игры уже давно никто не играет.

4) Из DLH я бы вам посоветовал вычеркнуть коды к «Денди», «Сегам» и прочим «Нинтендам», это же журнал PC игр. Лучше бы просто дали ссылки на сайты, где есть коды к приставочным играм.

5) Не знаю, как остальные, а я же полностью одобряю существование таких разделов, как «Сочиняем», «Размышляем» и «Выбираем».

6) В раздел «Утилиты» вы всегда кладёте классные программы, но ПОЧЕМУ ИХ ТАК МАЛО? :-(((

7) Мне кажется (я уже перекрестился), не стоило открывать раздел «Смотрим». Лучше бы совместили его с «Играем», а остальное удалили бы. А то он слишком много места занимает.

На этом, пожалуй, все. Ещё мысли будут, обязательно напишу. А после выхода следующего номера – точно (можете ловить меня на слове или на букве, в общем, на чём хотите).

boss, boss@bayard.ru

Привет, boss! Очень рада, что мои слезные просьбы вдохновили тебя на написание письма. Отвечу по порядку.

Это как прикажешь тебя понимать – «хуже он все равно не станет»?! В смысле, хуже уже некуда?! Выбирай выражения, а то тут народ негодует :-)

Идея-то хорошая, но с двойным смыслом. Именно из-за того, что по внешности многое можно узнать о человеке, возможно, и не нужно публиковать фотографии. Ведь каждая статья – это сказка, выдумка, а ее автор является прямым участником этой выдумки. Когда ты читаешь статью, у тебя создается какое-то представление о человеке, ее написавшем. Так стоит ли разрушать это волшебное чувство, это очарование неизвестности? Мы пока не решили, стоит или нет. И решим еще не скоро. В любом случае, еще далеко не все читатели высказали свое мнение.

Сказанул тоже, никто не играет! Да тебя завалят письмами горячие поклонники этих игр! И прохождения их у нас не просто просят каждый месяц – требуют! Угрожая в случае отказа приехать в редакцию с автоматами и «чисто по-пацански разобраться». Нет уж, лучше мы лишний раз их (прохождения) на диск выложим, благо что места много они не займут.

4, 5, 6, 7 – здесь ответ один. Мы изменимся со следующего номера, вот тут-то и пригодится твое обещание написать нам. Только не креститься больше – наукой недавно было доказано, что, когда крестишься, еще больше кажется.

Весёлой Кате!

На дворе стояло 20-е ноября, и было уже где-то 12.00, когда я вышел за 11 (26)-м выпуском «Игромании», которую я с удовольствием читаю, начиная с 6-го выпус-

ка. Взяв свежий журнальчик, я сразу же открыл станицу с рубрикой «Смеёмся» (для того, чтобы взбодриться после ночного лазанья по Вебу). Естественно, чуть-чуть обидевшись, что рубрика заняла меньше страницы (больше заняла картинка с изображением Кати, которая не относилась ну ни к какому анекдоту), я принялся читать. Прочитав, я был бодр на 70%. Но потом я увидел снова Катю (надпись КАТЯ была достаточно немаленькой, чтобы прочитать) и, прочитав до слов о форматировании диска, я смеялся на 100, ну а дойдя до Наташи Ростовой, я чуть не вылил стакан «Колы» на клавиатуру (ну и, естественно, начал подумывать о написании сего письма)!

А сам я вот о чём:

1. Молодец, КАТЯ, что отобрала рубрику!

2. Так продолжай (я не про форматирование дисков!!!!!) и заставляй их воплощать наши пожелания в реальность!

3. Скажи дизайнерам чтобы они типографию улучшили и поместили бэкграунды на страницах!

4. В художественном стиле писать нужно, но не перегибая палку!

5. И Кати побольше на страницах!

P. S: А есть ли фамилия у вашего талисмана?

Антон Ермоленко, anton85@carrier.kiev.ua

Да уж, тебе вот смешно, а мне тогда за отформатированный винт здорово попало! А про то, что я молодец, и сама знаю. И пожелания твои, как и других читателей, обязательно донесу, вот как сейчас, например: «Эй, дизайнеры! А ну-ка быстренько улучшайте типографию и не забудьте поместить метра три бэкграундов! Все поняли?» А фамилия у меня есть, разумеется. Посмотри на ту страницу, где вся редколлегия напечатана. Или почитай историю моего появления в редакции – там все написано.

Раз теперь Кэт заведует рубрикой «письма», можно было бы создать новый E-MAIL (kat@igromania.ru, например). Читатели могли бы слать свои пожелания и предложения на этот E-MAIL, а с вопросами обращаться на editor@igromania.ru. Было бы гораздо интереснее.

Также я бы хотел, чтобы на диске увеличили шрифт не только в самой программе (он на последнем CD то, что надо), но еще и в документах, которые показываются в окнах (прохождения игр, Вавилон-5 и др.) А то очень мелко и неудобно, а прочитать хочется. Также присоединяюсь к письму Михаила К. из #11 с тем, чтобы диск сделали разрешением 800x600. А еще лучше, если бы вы сделали возможность выбора разрешения – от 640x480 до 1024x768. Это, я думаю, будет несложно, а зато сколько кайфа! А вообще – все здорово! Спасибо вам за журнал! Так держать! До свидания!

Сергей aka Ranger, sonymax@newmail.ru

Вот-вот. Точно такая же идея пришла и мне в голову. Пишите на kat@igromania.ru.

Ну и, разумеется, пожелания учтем. Я, правда, не знаю, насколько просто это все выполнить, но постараюсь все лично проверить и перепроверить, чтобы читать стало удобнее.

Привет, Катенька.

Пишет тебе твой самый отъявленный поклонник! Хочу поздравить тебя с назначением на должность... э... ответственной за почту... =) а также признаться тебе в любви, но об этом попозже. Вот интересно, платят ли зарплату талисманам? Особенно ответственным. Особенно за почтовый раздел. Если нет, то я, как читатель, прошу... нет, ТРЕБУЮ, чтобы подобная несправедливость была устранена, а если да, то я просто настаиваю, чтобы ее тебе повысили! В два раза! Вот. А теперь давай сделаем серьезные лица <...> и немножко побеседуем по поводу этого самого журнала...

<<<[ОБРАЩЕНИЕ К РЕДАКЦИИ]>>>

Я полностью согласен с теми читателями, которые считают, что «сериальная» часть журнала, мягко говоря, не нуж-

на. Я уверен, что большинство народа просто пропускают эти страницы (а их немало!). И я очень рад, что ты тоже разделяешь эту точку зрения (правда, в более мягкой форме =)). Ведь далеко не все смотрят этот... как его... Bab5, а уж тем более «фанатеют» от него. «Х-Файлы» еще нормально, но это!.. Я как-то ради интереса посмотрел пару серий и пришел к выводу... Нет, сначала я пришел В УЖАС!.. а потом – к выводу: КАК ЭТО МОЖНО СМОТРЕТЬ? Чем ЭТО отличается от какой-нибудь мыльной оперы на ОРТ или образовательно-кривляющегося сериала на ТВ6? Ну чем?? Ведь Вавилон-5 ФАЛЬШИВ вдоль и поперек! Актеры не верят в то, что играют, не вживаются в роли абсолютно! Как от этого можно «тащиться»?.. Опять же, Х в этом смысле выше Баба5 на три головы... В общем, если не хотите убирать эту рубрику совсем, хоть укоротите ее немного... А на освободившемся месте посадите вашего ВЕЛИКОЛЕПНОГО художника рисовать комикс, например! Мне, например, о-очень нравится его японско-американский стиль! Кстати, о графике: если уж вы завели раздел Babylon5 и X-Filez, то почему бы вам не вставить новый: Anime & Manga? На мой взгляд, это го-ораздо более интересная «тема для разговора». Вот спросите у читателей. Или, может, у вас в редакции собрались одни Баб5любы? Если так, то медицина здесь, как говорится... Впрочем, что-то я злобный какой-то... Я ж вас похвалить собирался! Так вот: МОЛОДЦЫ! Все отлично (кроме см. выше)! Просто РРРУЛЕZZZ!! Вот так.

<<<[The End of ОБРАЩЕНИЕ. Оставьте нас Катенькой наедине...]>>>

Так вот. Кать, я тебя лублу! Просто АБАЖАЮ! Ты молодчина, так держать! И передай Дане, что он тебя великолепно рисует!

Вот, собсна, и усе. Покеда!

С уважением,
Большой поклонник:
Катеньки;
Творчества Даниила Кузьмичева;
Аниме и Манги

> PRikOL <
mailto:www.prikol@mtu-net.ru

Спасибочки огромное за поздравление и за теплые (ух, аж жарко стало) слова. Разумеется, зарплату мне платят (иначе на что бы я покупала мягкие игрушки и гамбургеры), причем сразу по двум ставкам – как автору и как талисману. Как автору – больше, и этим горжусь! Сама что-то делаю, а не на табуреточке сижу-вдохновляю. Ну вот, все больше писем приходит от людей, которые хотят видеть на страницах журнала больше информации по играм, а не по сериалам. Утешу всех – и ваших и наших. В следующем номере (да, да, я это уже говорила... повторенье – мать учения) все будет по-другому. Сам увидишь. Ну, про художника я смолчу – будем считать, что не заметила похвал в его адрес. А то б вырезала. Не люблю, когда его захваливают – и не заслужил он вовсе подобного теплого отношения. Тоже мне, великий Рисовала!

* * *

ГМ! Здорово, «ИГРОМАНИЯ» и все её штатные и внештатные сотрудники! Вот, значит, решил-таки послать вам по почте послание. Для начала, как водится, похвалю вас за ваши труды праведные. Потому как не похвалить нельзя. Ну так вот, значит, журнал ваш хороший, можно даже сказать, потрясный и особенный. Потому как вы делаете то, что практически никто не делает. А именно – протягиваете руку помощи бедному геймеру. Бьющемуся в конвульсиях над той или иной игрой, пытаясь её пройти, но не зная, как это сделать. И за это вам всем отдельное БОЛЬШОЕ-ПРЕБОЛЬШОЕ СПАСИБО! Заодно хочу передать привет с Украины, а именно из города Днепропетровска. Мы тут вас тоже читаем, и нам нравится ваши бумагомарания. Ну а теперь к делу перейдем, есть у меня к вам вопросы. Ну-с, начнём. Когда следует ждать следующей номер и что в нем будет интересного и хитового? Когда будут прохождения таких хитов, как System Shok 2, Homeworld, TiberiumSun, Drakan? Какие там у вас стоят машины? ДА, и Катька – это выдуманный член редакции или всё-таки реальный? Очень интересно знать. Ну, напоследок поругаю вас всё-таки немножко. Плохая у вас склейка журнала. Ну и пожелаю чего-нибудь тоже. Желаю вам всем счастья, долголетия, здоровья и антикризисности, ну и всего того, чего сами себе пожелаете. Так что пишите письма и напишите обязательно мне – надо знать, дошло ли оно по адресу. Буду ждать ответ с нетерпением.

ДО СВИДАНИЯ, НАРОД!

ОЛЕГ ПРИХОДЬКО,
mc_killer@mail.ru

* * *

Здоровеньки булы, далекий днепропетровский читатель! Для начала похвалю тебя – молодец, написал письмо, не поленился. Как же не похвалить за это? За это хвалить надо всегда. Руку помощи, а также другие части тела мы протягиваем исправно, и впредь постараемся это делать. Только очень нам хочется, чтобы не только прохождениями «Игромания» интересна была. Ведь тогда получается, что геймерам, которые сами все игры проходят, у нас и читать нечего?! Нет уж, нас такой расклад не устраивает. Спасибо, что читаешь нас в Днепропетровске, только бумагомаранием мы тут как бы не занимаемся. Может, перепутал нас с кем? И со склейкой у нас все в порядке всегда было. Нет, явно ты нас с кем-то путаешь. А может, ты просто во все журналы письма пишешь под копирку, чтобы времени лишнего не тратить? А машины у нас стоят большие и красивые. И с большими матовыми экранами. А я вовсе не выдуманный член. И вообще я никакой не член, если хочешь знать. Ну и давай пожелаю тебе чего-нибудь напоследок. Желаю тебе, Олег, успехов в дальнейшем бумагомарательстве. Вернее, файломарательстве.

На этой шутливой ноте и закончим на сегодня. Ах, да, чуть не забыла! Напоследок – песенка, которую прислали нам Мальцева Полина и Гдалевич Наталья. Молодцы, девчонки!

Песня геймеров.

1 куплет:
Дождливым вечером, вечером,
вечером,
Когда снаружи, скажем прямо, делать
нечего,
Мы соберемся за компом,
«Геройцев» сунем в CD-ROM
И карту новую мы быстренько пройдем.

Припев:
Пора записаться,
На битву страшную, страшную,
страшную идем.
Драконов так много,
Но заклинаньями мы их убьем.
Пускай судьба забросит нас далеко,
пускай,
Ты только к замку никого не подпускай,
Следить буду строго,
Удвоил ману я, ты так и знай.

2 куплет:
Нам было весело, весело, весело,
Когда ты, милая, бехолдера повесила.
Мы поиграем до утра,
Свершим ужасные дела,
Но так, чтоб завтра не болела голова.

Припев:
Пора записаться,
На битву страшную, страшную,
страшную идем.
Крузейдеров много,
Но лайтинг-болдами мы их убьем.
Пускай судьба забросит нас далеко,
пускай,
Ты только к замку никого не подпускай.
Прирост будет скоро,
Неделя кончится, ты так и знай.

3 куплет:
Мы маги классные, классные,
классные,
Чтоб нас не сглазили бехолдеры
ужасные,
Мы кинем молнию еще,
Да так, чтоб стало горячо,
И переплюнем через левое плечо.

Припев:
Не будем сейвиться,
Толпа архангелов нам нипочем,
Привет из Инферно! –
Махну я огненным тебе бичом.
Пускай судьба забросит нас далеко,
пускай,
Теперь ты к замку кого хочешь
подпускай,
Врагов не осталось,
Мы победили всех, ты так и знай!

Катя

ИТОГИ КОНКУРСА ПО ИГРЕ «ШИЗАРИУМ»

Итак, наш конкурс завершен. «Шизариум» взял верх над всеми теми, кто пытался его разгадать. И даже над теми, кто до конца прошел игру. Потому что из всех писем, пришедших на нашу викторину, не было ни одного целиком с правильными ответами. И даже Александр Петров из Московской области, который угадал практически все варианты, ошибся – так досадно! Перепутал ужин с обедом и решил, что чтение газеты – это тоже работа. А жаль, потому что именно Александр ближе всех подошел к заветной цели – отличному CD-плейеру фирмы Panasonic, который компания «Новый Диск», издатель «Шизариума», выставляла на розыгрыш. Пока же плейер остается в «Новом Диске», а мы называем имена тех, кому достаются поощрительные призы, и даем правильные ответы. Будьте внимательны: если вы увидели свое имя в списке победителей, то вам нужно выслать в письме вместе с адресом и номер своей регистрационной карточки (которая была в коробке «Шизариума» при покупке), и только тогда вы сможете получить приз. Пишите по адресу: 107005, Москва, а/я 42. Конкурс «Шизариум».

Поощрительный приз за участие в конкурсе по игре «Шизариум» – CD-ROM группы «Наутилус Помпилиус» со всеми песнями, текстами, видеоклипами и неизвестными фотографиями Вячеслава Бутусова – получают:

1. Петров Александр, Московская обл, Истринский р-он, дер. Дуплево.
2. Малыгин А. Н., г. Калуга.
3. Чикин Денис, г. Москва.

Всем остальным спасибо за участие! Может быть, повезет в следующий раз.

Правильные варианты ответов на вопросы:

1. С чем связаны загадочные превращения Макса то в свою маленькую сестру, то в громадного циклопа, то в статую великого бога ацтеков?

Ответ: психическая травма и усилия доктора Моргана повлекли за собой полубредовое состояние, вызванное физической травмой и наркотическим опьянением. Фактически вся игра – это параноидально-шизофренический бред, в котором и предстоит разобраться игроку, а все превращения Макса и его приключения – все было только в его мозгу. Именно с этим превращения связаны самым тесным образом.

2. Какими нитями опутал Макса доктор Морган, силясь оставить его в заточении?

Это были нити капельницы, в которую доктор Морган вколол яд. Порвав нити, Макс спас себе жизнь, вырвав иглу из вены.

3. Что рассказывали Ольмеку духи погибших воинов и какой из этих духов не принадлежал к погибшему племени?

Духи воинов переживали о своём поражении, они страдали от бессилия перед лицом столь грозной опасности, от унижения и прочих достойных чувств. Один из воинов был представителем другого рода, клана великих и могучих воинов, и его грусть была очень велика, так как он оказался не в силах справиться с опасностью.

4. С помощью чего Макс смог прочитать надписи в морге и какова история предмета, который помог ему в этом?

С помощью искусственного глаза, который он раздобыл, испепелив труп в морге. Глаз этот (как и тело) принадлежал садовнику в этой больнице, а садовник выращивал необычайные растения, имеющие способность мыслить и общаться. Сами растения были оставлены ему в наследство предшествующим садовником. Чувствуя приближение смерти, лежа в морге, будучи закрытым и в абсолютно безвыходном положении, он решает открыть тайну деревьев. Однако только тот, кто использует стеклянный глаз, смог бы прочитать это повествование.

5. Девочка встретила в цирке злого клоуна, который только и делал, что грубил ей. Клоун этот забавлялся с игрушкой, которая девочке не понравилась. Что это была за игрушка?

Это был воздушный шарик, который клоун беспрерывно надувал и потом его лопал (взрывал?). Это он делал с очень противным звуком.

6. Каких членов семьи потеряла жена лекаря из деревушки ацтеков и к чему это привело?

Жена лекаря потеряла двоих сыновей, бывших воинами деревни и погибших при атаке на Кецалькоатля. После прихода Ольмека она потеряла и мужа, который, помимо врачевания, был и шаманом. Он предпринял заведомо бесполезную попытку атаки на Кецалькоатля и был уничтожен. Все эти события вынудили жену совершить самоубийство.

7. Какие статуи возвышались перед лестницей, ведущей к Кецалькоатлю?

Две огромные головы, которые следили глазами за вашими перемещениями.

8. Какова профессия Макса и чем он занимался, пока не попал в эту переделку?

Макс был врачом и занимался параллельными исследованиями с доктором Морганом. Однако вариант Моргана оказался фатальным, а вот Макс сделал верный ход и совершил открытие лекарства. Доктор Морган решил избавиться от конкурента и всеми силами приближал его гибель.

9. Что произошло с экспедицией Громны в Улье?

Громна продался местному начальству в лице (и теле) матки и уничтожил большинство прибывших с ним коллег, превратив их в жутких мутантов. А занимался он тем, что выращивал в клетках своих соплеменников на прокорм инсектоидов.

10. Чем занимался отец семейства в доме с привидениями, пока его жена-призрак готовила обед?

Читал газету в своем кабинете в ожидании ужина.

11. В один из моментов Макс неожиданно попал домой, где столкнулся с призраком жены и сестры. Взгляд на какой предмет указал Максу, что он находится в нереальном мире?

На вазу, которую он нашел, будучи в облике Ольмека. Эта ваза стояла на тумбочке в его комнате и, увидев её, он осознал, что все вокруг – нереально.

12. Каким образом Макс погубил Кецалькоатля?

Этот момент показан в видеофрагменте между уровнями. Макс в облике Ольмека, надев маску бога, взлетел по лестнице, ведущей к Кецалькоатлю, и столкнул его своим телом в пропасть с лавой.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (с февраля 2000 г. по апрель 2000 г.) или на шесть месяцев (с февраля 2000 г. по июль 2000 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 4 февраля**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания-М», ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 6 месяцев (февраль – июль)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 7 февраля** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9618, тел.: 274-9619.

Играем

ACE COMBAT 2 [SPS]	№2'97
ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11'99
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
АЦТЕКИ: БИТВА ИМПЕРИЙ	№11'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 [SPS]	№2'97
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U.	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB (The)	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN (The)	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
COMMAND & CONQUER [SPS]	№2'97
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
EXCALIBUR 2555 AD [SPS]	№2'97
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT (THE)	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL DOOM [SPS]	№2'97
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99
FLY!	№9'99
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GT RACING'97	№3'97
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HERC'S ADVENTURES [SPS]	№2'97
HERCULES [SPS]	№2'97
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE' 76	№1'97
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KILEAK THE BLOOD [SPS]	№2'97
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99
LIATH	№3'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
LOST WORLD (The) [SPS]	№2'97
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT& MAGIC VII	№7,8'99; ЛКИ-5
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NANOTEK WARRIOR [SPS]	№2'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2 [SPS]	№1'97
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NORSE BY NORSEWEST [SPS]	№2'97
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OUTCAST	№8'99
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
OVERBLOOD [SPS]	№1'97
PANDEMONIUM [SPS]	№2'97
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PANZER GENERAL 2	№3'97
PORSCHE CHALLENGE [SPS]	№2'97
PRINCE OF PERSIA 3D	№10'99
PRINCE OF PERSIA 3D	№11'99
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 2000 [SPS]	№2'97
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
THEME PARK [SPS]	№2'97
TIGER SHARK [SPS]	№2'97
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOMB RAIDER III	№4'99; ЛКИ-4
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
V-RALLY [SPS]	№2'97
WAR GODS [SPS]	№2'97
WAR INC.	№3'97
WARCRAFT 2 [SPS]	№2'97
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WILD ARMS [SPS]	№1'97
WILD METAL COUNTRY	№6'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM [SPS]	№2'97
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10'99
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА	№5'98
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❑ на 3 месяца (февраль – апрель включительно) — 90 руб.

❑ на 3 месяца (февраль – апрель включительно) с CD-ROM — 165 руб.

❑ на 6 месяцев (февраль – июль включительно) — 180 руб.

❑ на 6 месяцев (февраль – июль включительно) с CD-ROM — 330 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________

Точный адрес: индекс ______________________

область (край, район) ______________________

город ______________________

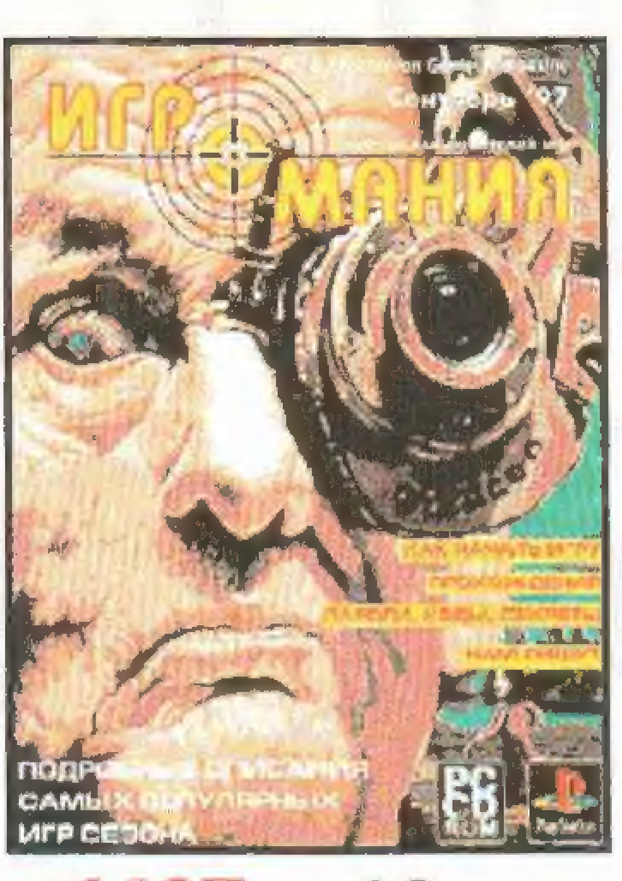
улица ______________________

дом/квартира ______________________

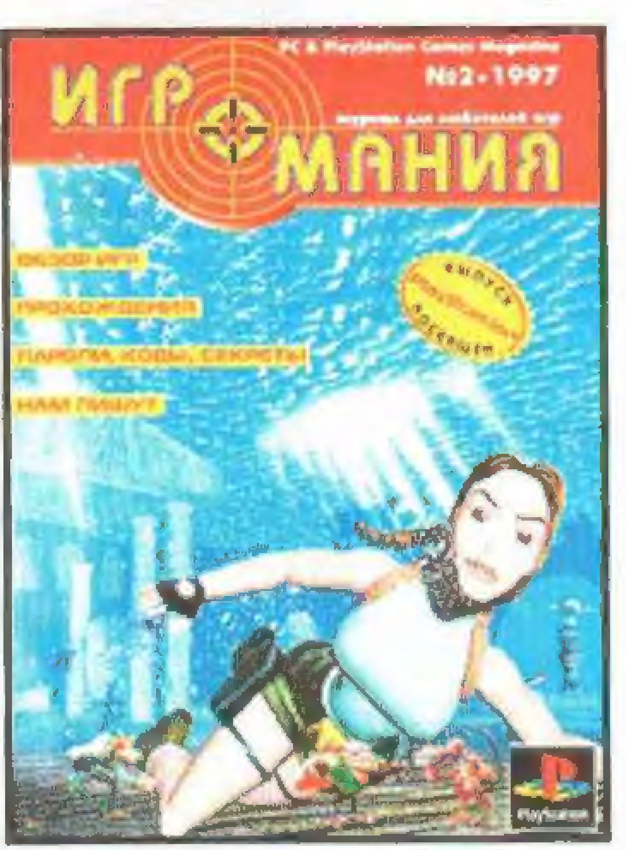
Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!





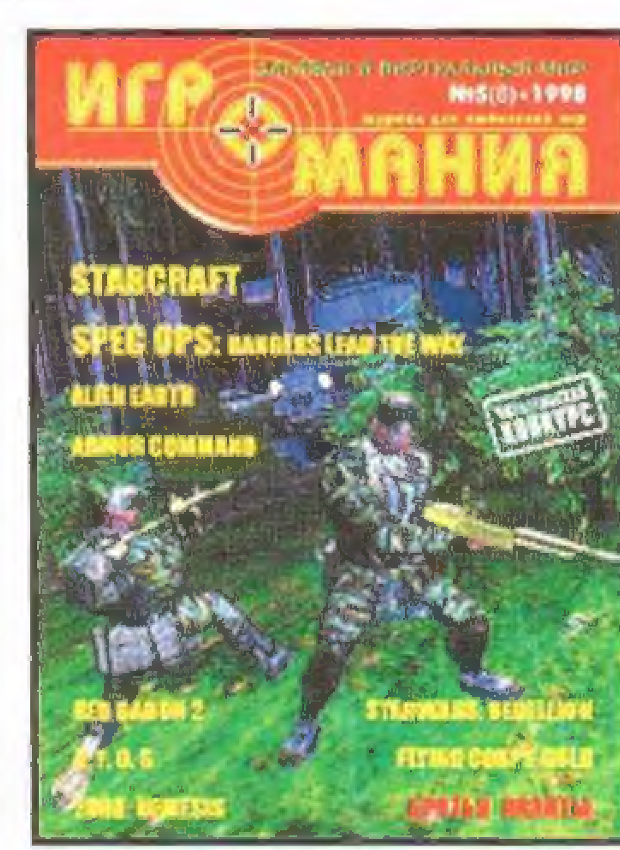
1 `97 – 10 р.



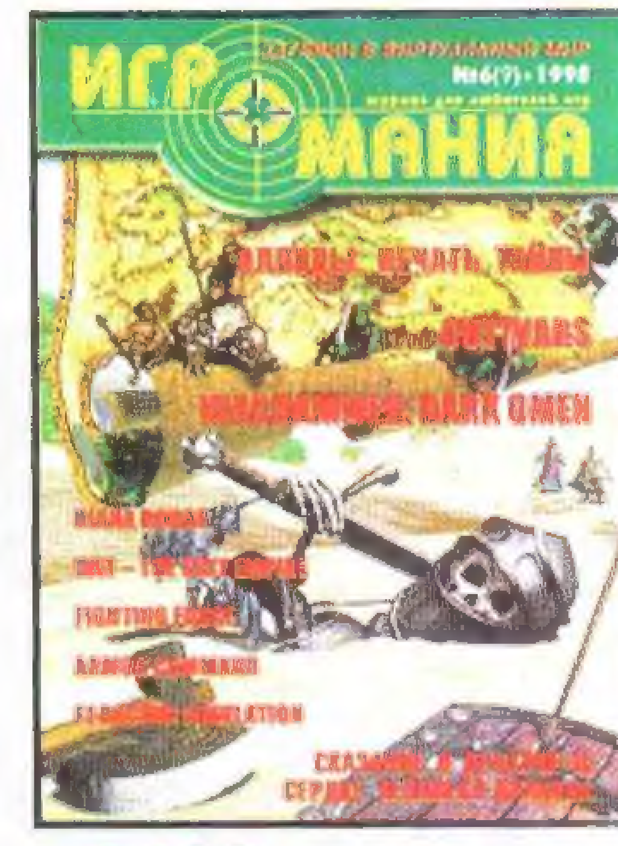
2 `97 – 10 р.



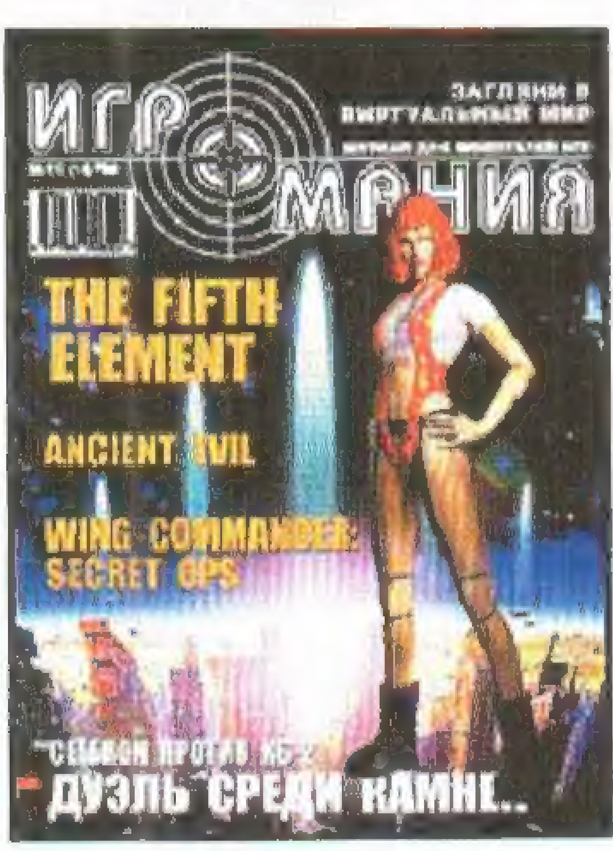
3 `97 – 10 р.



5 `98 – 15 р.



6 `98 – 15 р.



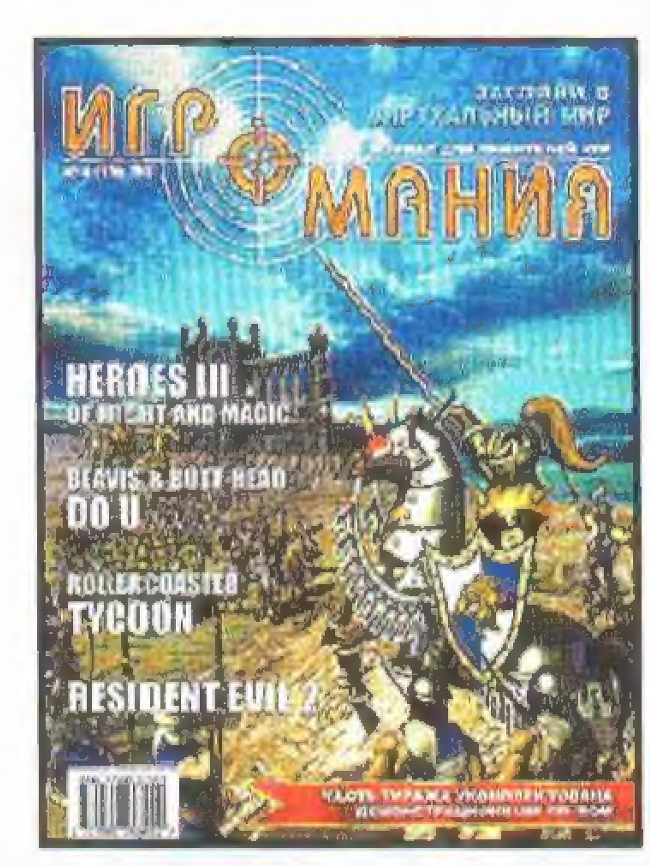
11 `98 – 20 р.



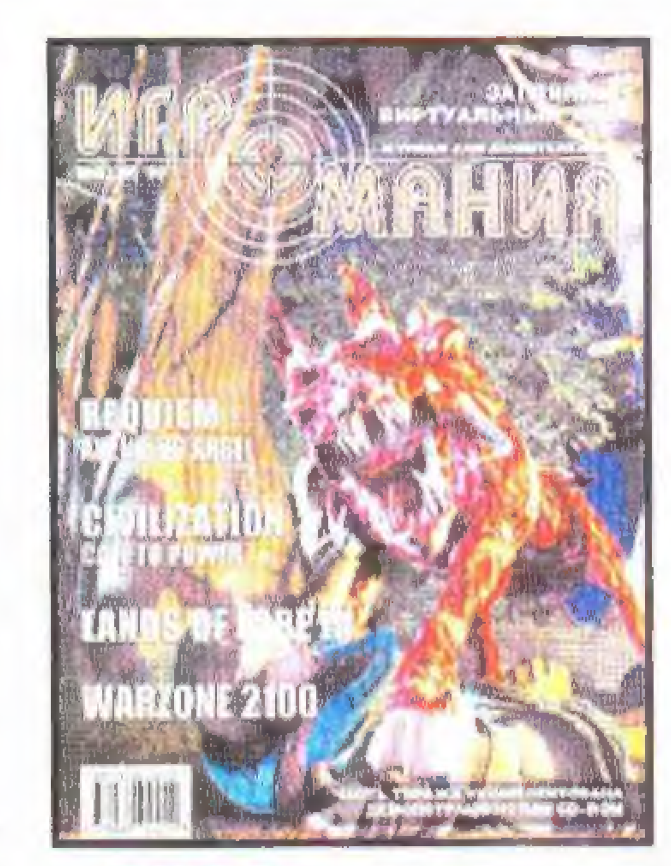
12 `98 – 20 р.



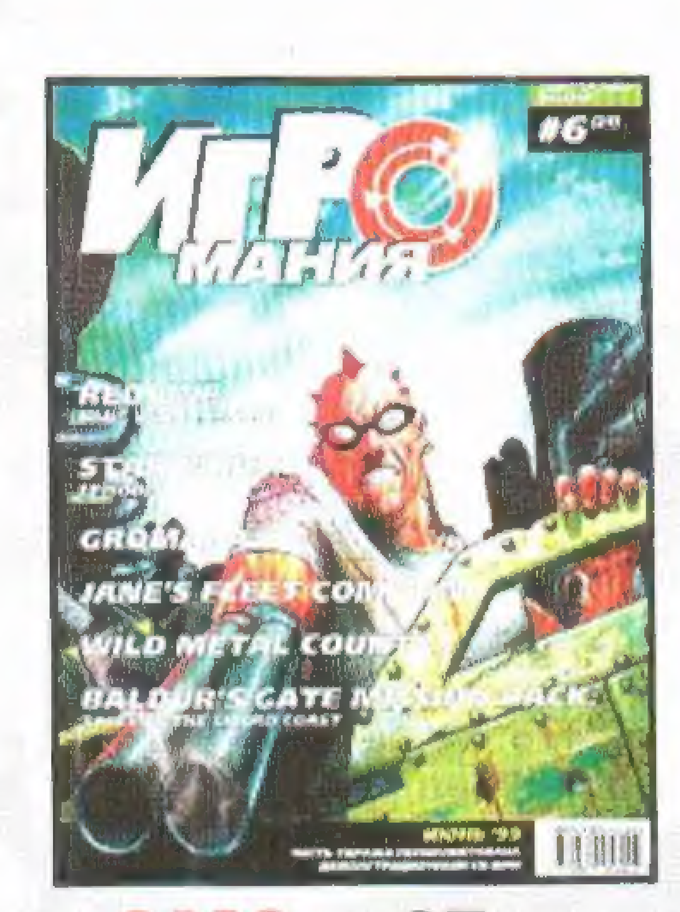
3 `99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



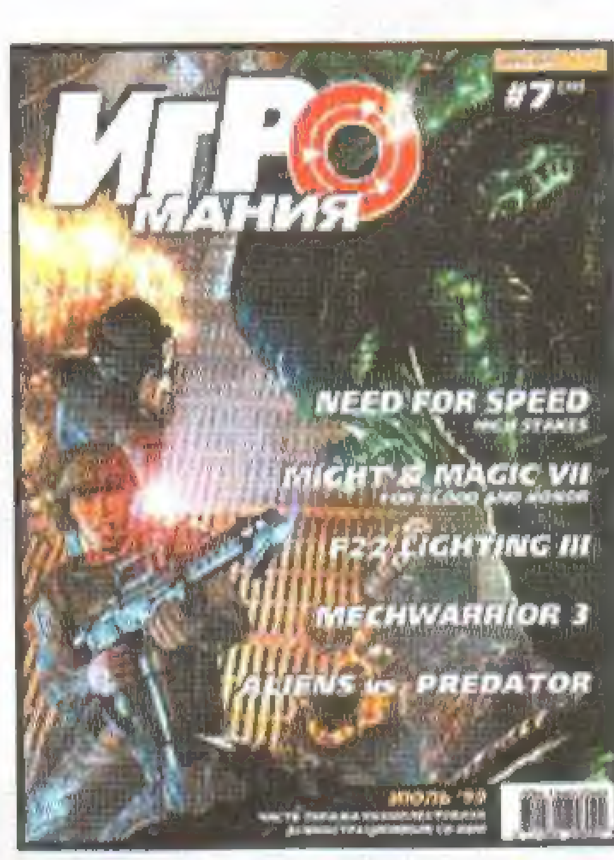
4 `99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



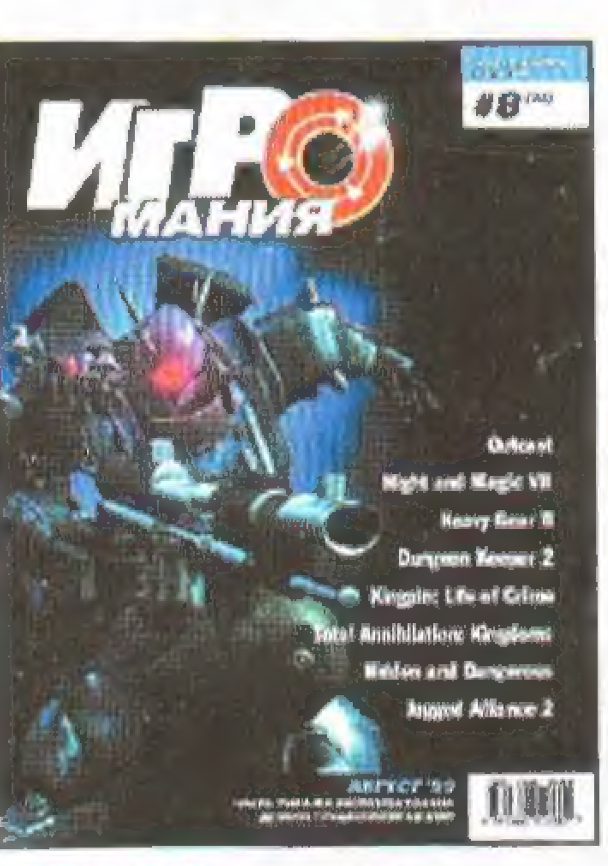
5 `99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



6 `99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р.



7 `99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.



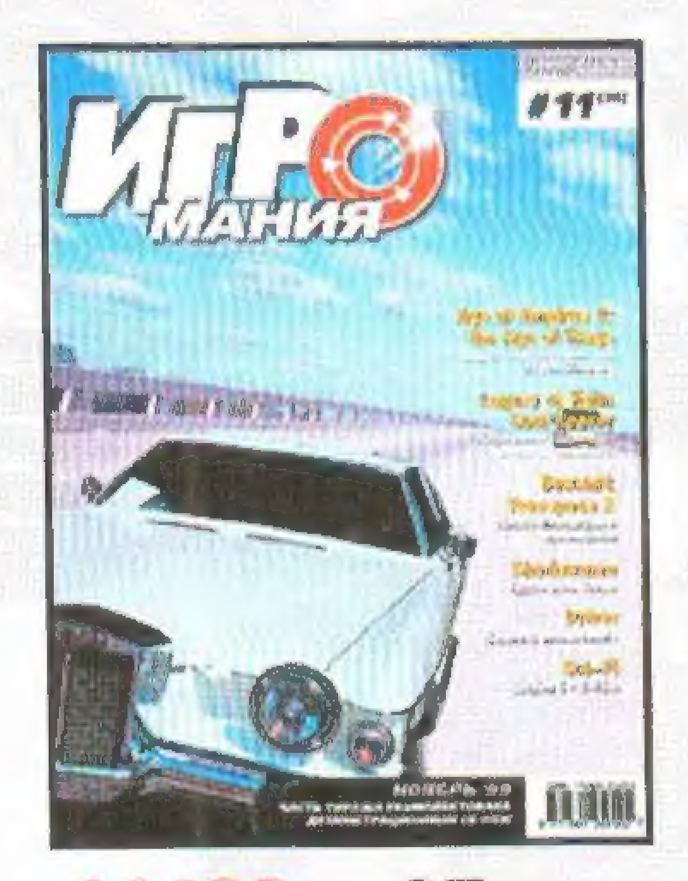
8 `99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р.



9 `99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



10 `99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



11 `99 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р.



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.



Выпуск №6 – 45 р.



«Место действия: «Вавилон-5» – 40 р.

Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. **(095) 274-9618** или **274-9619** или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: **105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.** Или электронной почтой: **karpova@online.ru**.

Стоимость пересылки около **20 р.**

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от **20 р.**